
INFLORENZA
Héroïsme, martyre et décadence
dans l'enfer forestier de Millevaux

INFLORENZA

Un jeu de rôle
d'horreur épique
centré sur
le personnage
et sur l'histoire

par
Thomas MUNIER

Vivre en enfer
Combattre pour son âme
Mourir d'amour

Ce jeu est dédié aux joueurs et joueuses des campagnes
Les Épines de la Rose et *Fondation Prométhée* :

Anna
Fabien
Hélène
Jean-Philippe
Laurent
Namik
Romain
Silver
Thomas
Tristan
Victorien


Plus
dure
sera
la
chute
INFLORENZA
Héroïsme, marytre et décadence
dans l'enfer forestier de Millevaux

CRÉDITS

Texte par Thomas Munier

Cette œuvre est mise à disposition dans le domaine public.

Playtesteurs

Agénor, Anna, Antoine, Catherine, Christophe, Coline, David, Denis, Emmanuelle, Fabrice, Flavie, Géraldine, Gilles, Guillaume, Hervé, Jean, Jean-François, Jean-Philippe, Jeff, Jérôme, Josian, Julien, Julien (de Vannes), Kevin C, Kevin R, Laurent, Malvina, Manuel, Mewen, Michel, Miriam, Namik, Nathalie, Patricia, Pierre, Pierre A, Quillian, Raphaël, Renaud, Romaric, Rozanne, Simon, Sophie, Tiphanie, Vianney, Yoann, Yoni.

Meneurs playtesteurs

Jean-Philippe Baudry, Valentin Crépeau, Fabrice Da Silva.

Relecteurs

Laury « Shiryu » Chable, Catherine Colin-Cousseau, Valentin Crépeau, Philippe Debar, Julien De Monte, Guillaume Fouillet, Fabien Hildwein, Tony Martin, Jean-Marc Moro, Colin Niaudet, Fabrice Pouillot, Maud Rossi, Frédéric Sintes.

Polices gratuites utilisées

Day Roman, Mom's Typewriter, Old Newspaper Type, Powderfinger Type

Iconographie

La couverture est extraite d'une gravure de Gustave Doré. Son œuvre est dans le domaine public.

Crédits littéraires

† Shub-Niggurath est une création d'Howard Philips Lovecraft (1890-1937), Hastur est une création d'Ambrose Bierce (1842-1914 ?), le Roi en Jaune est une création de Robert Williams Chambers (1865-1933). Leurs œuvres sont dans le domaine public.
† Le roman *Le Festin Nu* de William S. Burroughs (1914-1997) est une source d'inspiration.
† L'orgone est un terme inventé par le psychiatre et psychanalyste Wilhelm Reich (1897-1957).

Avertissement

Ce jeu présente un contenu pouvant être considéré comme violent ou choquant. Je tiens à avertir que je m'adresse à un public mature. J'avertis également que le contenu violent et choquant est contextuel. Je présente un univers de fiction et ne souhaite pas faire l'apologie d'idéologies ou de pratiques contraires à la morale. Quand des idéologies et des religions sont citées, elles représentent une extrapolation futuriste. Je réalise ces extrapolations dans un cadre fictionnel et ne propose en aucun cas un jugement de valeur.

Je refuse toute forme d'exploitation animale. Si elle existe dans certains des contextes fictionnels présentés ici, cela ne constitue en rien une légitimation de l'exploitation animale dans le vrai monde.

Ressources & Communauté

Sur le blog Outsider, à la rubrique Millevaux / Inflorenza :

http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Vous y trouverez des aides de jeu à imprimer et le lien vers le forum du jeu. Sur le forum, vous trouverez les comptes-rendus de mes parties d'*Inflorenza* et de celles d'autres personnes. Vous pourrez m'y poser des questions et partager votre expérience du jeu.

Si vous postez vous-même un compte-rendu de partie, je serai heureux de vous lire et ce sera très utile à la communauté.



SOMMAIRE

THÉÂTRES

RÉFÉRENCES



AIDES DE JEU

Essentiels

Définitions

† Une **instance** est un tour de jeu pendant lequel une joueuse est sous les feux de la rampe : elle y contrôle son personnage, mais aussi le décor et les figurants.
† Un **conflit** est un moment de l'instance où les joueuses utilisent les règles pour que leurs personnages atteignent leurs **objectifs**.
† Un **conflit simple** est un conflit impliquant seulement une joueuse.
† Un **conflit duel** est un conflit dans lequel deux joueuses lancent des dés et confrontent leurs résultats pour décider de l'issue du conflit.
† Un **conflit multiple** est un conflit duel étendu à plus de deux partis.
† L'**objectif** est ce que la joueuse en conflit cherche à atteindre.
† La **feuille de personnage** est constituée de **phrases**. On **utilise** une phrase dans un conflit quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap. L'écriture d'une phrase peut être inspirée par un tirage de thème.
† La **phrase de création** est la première phrase d'une feuille de personnage. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage.
† Un **dé de sacrifice** est un dé dont le score est 1 ou 2.
† Un **dé de puissance** est un dé dont le score est 11 ou 12.
† Un **dé de souffrance** est un dé dont le score est entre 3 et 10.
† **Sacrifier une phrase** consiste à barrer une phrase suite à un dé de sacrifice.

L'univers de jeu

Dans le futur, longtemps après un cataclysme. Une forêt hantée recouvre les ruines de la civilisation. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Des monstres surnaturels, les horlas, les terrorisent. L'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'avenir de Millevaux est entre les mains des héros, des salauds et des martyrs de l'enfer forestier.

Les intentions de ce jeu

† Les joueuses incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ils vont s'allier ou entrer en compétition.
† Chaque joueuse incarne un personnage à qui elle devra imposer des sacrifices pour contrôler son destin.
† C'est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.

NANOFLORENZA / Mémo règles

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Emprise 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance de la joueuse)

† Lancer un dé et écrire une **phrase de création**. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple,** un **conflit duel** ou un **conflit multiple**. Les joueuses hors du conflit peuvent s'**allier** à l'une ou l'autre des joueuses en conflit.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueuse lance un dé par phrase utilisée. Maximum 12 dés, divisé par le nombre de camps.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés du camp.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit**.
† **En cas de conflit duel ou multiple :**
Avantage au camp qui a le plus de dés de sacrifice.
Si aucun sacrifice = avantage au camp qui a le plus de dé de puissance.
Si aucune puissance = avantage au camp qui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = on choisit entre un compromis et un statu-quo.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueuses de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueuse en conflit fait **circuler** les dés. Elle peut en garder ou en donner à d'autres joueuses. Celles qui n'étaient pas ses alliées peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé ou profondément transformé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	1 hallucinations 2 peur 3 phobie 4 trouble de la personnalité 5 hantise 6 mégalomanie 7 parasites de l'esprit 8 cauchemars 9 omniscience 10 possession 11 excès de lucidité 12 drogues
2	**Mémoire**	1 tarot du passé 2 divination 3 oubli 4 souvenirs 5 passé tragique 6 liens 7 généalogie 8 amnésie totale 9 vengeance 10 témoignage 11 croyance 12 mensonge
3	**Nature**	1 forêt 2 arbres 3 animaux 4 végétaux 5 champignons 6 parasites 7 infections 8 survie 9 voyage 10 mer 11 montagne 12 désert
4	**Emprise**	1 fertilité 2 mutation 3 animalisme 4 orgie 5 vermine 6 Shub-Niggurath 7 souillure 8 monstruosité 9 épidémie 10 dégénérescence 11 perversion 12 corruption sociale
5	**Égrégore**	1 légendes 2 rumeurs 3 rémanence psychique 4 spectres 5 entités mythologiques 6 sorcellerie 7 horlas 8 hantise 9 émotions fortes 10 conte 11 surnaturel 12 liens du destin
6	**Société**	1 ville 2 état 3 morale 4 féodalité 5 lois 6 guerre 7 anarchie 8 Extérieur 9 voyages 10 commerce 11 philosophie 12 peuple
7	**Clan**	1 société secrète 2 tribu 3 secte 4 amis 5 famille 6 faction 7 alliance 8 dette 9 devoir 10 loges 11 lignée 12 voies
8	**Religion**	1 foi 2 miracle 3 totem 4 tabou 5 hérésie 6 piété 7 divinité 8 fidèles 9 dogme 10 transgression 11 malédiction 12 incroyance
9	**Science**	1 alchimie 2 artisanat 3 post-apocalypse 4 relique vulgaire 5 relique merveilleuse 6 technologie endémique 7 artefact extérieur 8 arme a feu 9 véhicule à essence 10 automates 11 obscurantisme 12 livres
10	**Amour**	1 passion 2 haine 3 désir 4 fascination 5 pacte 6 trahison 7 sacrifice 8 respect 9 filiation 10 fidélité 11 mensonge 12 confiance
11	**Pulsions**	1 orgueil 2 avarice 3 luxure 4 envie 5 paresse 6 gourmandise 7 colère 8 prudence 9 tempérance 10 justice 11 courage 12 inconscient
12	**Chair**	1 combat 2 sexe 3 beauté 4 promiscuité 5 maladie 6 putréfaction 7 mort 8 bestialité 9 prouesses 10 faim 11 douleur 12 mutilation

Encyclopédie minuscule

Âge d'Or :
Période historique avant la catastrophe. Beaucoup pensent que Millevaux a toujours été ainsi et qu'il n'y a eu ni catastrophe ni Âge d'Or.

Choc en retour :
Retour d'un sortilège à son envoyeur.

Emprise :
L'emprise est l'essence de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. Elle constitue l'énergie de la sorcellerie.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause de l'oubli.

Déité horla :
Les déités horlas sont parmi les premiers horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives d'emprise et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seul Shub- Niggurath les surpasse.
Une déité horla est l'incarnation d'un des principes de l'emprise (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horlas :
Terme qui désigne, dans la superstition de Millevaux, les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Orgones :
Les orgones sont des fluides organiques qui sont à la fois une source d'énergie, une drogue et le plus puissant aphrodisiaque de Millevaux. On peut les synthétiser grâce à des machines à orgones.

Roi en Jaune :
Cette divinité vêtue de loques jaunes et d'une burqa masquant son visage cherche à être vénérée et à répandre la folie. On l'associe à des cultes du désordre et à l'opium jaune, drogue puissante qui donne des visions transcendantes et provoque la folie.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux et l'aurait généré. La plupart des humains ignorent son existence.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler l'emprise et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. L'oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée. Parfois, des souvenirs remontent brutalement à la surface, on les appelle des **flachebaques.**



RÈGLES

Je prie pour que mes ennemis soient forts
car j'ai grande impatience de me battre.

Présentation

Le Jeu de Rôle

Dans un jeu de rôle, des joueuses ont une conversation dans laquelle elles imaginent une aventure imaginaire. Chacune s'attribue au moins un **personnage** dans cette fiction commune. Il y a aussi des **figurants**, sans joueuse attitrée. Les joueuses utilisent les règles pour se mettre d'accord sur ce qui se passe dans la fiction, quand le dialogue ne suffit plus ou que les règles leur permettent d'obtenir une aventure plus intéressante.

Une partie de jeu de rôle peut être un divertissement, un défi ludique, une forme d'art, une expérience de réalité virtuelle. Ou tout ça en même temps. Les joueuses sont leur seul public. Elles cherchent à jouer une partie qui les intéresse. Il n'y a aucun public extérieur à divertir ou de test psychologique à passer.

Le jeu de rôle se pratique en séances isolées ou en campagne (une série de séances qui suivent une seule grande aventure).

L'univers de jeu

Après un cataclysme qui a mené la civilisation à la ruine. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le monde. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les horlas. L'oubli les ronge, ils ont oublié le passé du monde et continuent à perdre les détails les plus intimes de leurs vies. L'emprise, un phénomène biologique incontrôlable, provoque des mutations qui peuvent atteindre chaque être et chaque chose. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. Les horlas, monstres issus de l'emprise et de l'égrégore qui peuvent prendre bien des formes, sèment la terreur dans la forêt et dans les enclaves humaines.

L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Intentions et principes

† **Les joueuses incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ces personnages vont s'allier ou s'affronter.**

† **Chaque joueuse doit accepter des sacrifices pour son personnage afin de contrôler son destin.**

† **Le jeu est centré sur les personnages.** On s'intéresse aux conflits qui impliquent directement les personnages. On s'intéresse aux relations entre les personnages avant la découverte de l'univers.

† **Le jeu est aussi centré sur la création commune d'une histoire d'horreur épique.** Un drame de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Les principes de ce jeu

† **On peut jouer en séances isolées avec des personnages et des décors variés. On peut aussi reprendre les mêmes personnages et le même décor sur plusieurs séances. Cette série de séances s'appelle une campagne.**

† Une joueuse endosse la fonction de Confident. **Il existe deux modes de jeu, Carte Rouge et Carte Blanche.** Dans les deux modes, le Confident veille à expliquer les règles, transmettre l'univers de jeu, aider les autres joueuses à développer leurs personnages et construire leur partie de l'aventure. Dans le mode Carte Blanche, il possède des responsabilités supplémentaires sur l'histoire.

† **Ce n'est pas un jeu littéraire.** Les joueuses sont invitées à explorer leur personnage et l'histoire, à dire et faire ce qui leur plaît, tant que ça suit leur ressenti et la logique des événements. Passer trop de temps et d'énergie à élaborer une histoire sophistiquée casserait le rythme et le plaisir du jeu.

Résumé d'une séance de jeu

Les joueuses incarnent des **personnages**, héros, salauds et martyrs dans un **décor**, l'enfer forestier de Millevaux, avec des **figurants**. L'une des joueuses endosse la fonction de **Confident** et anime la séance. Il existe deux modes de jeu, **Carte Rouge et Carte Blanche**. En mode Carte Blanche, le Confident a des responsabilités étendues.

Chaque personnage possède une **feuille** sur laquelle sa joueuse va écrire des **phrases** qui racontent son histoire, lui servent de motivation, de ressources ou de handicaps... et de points de vie.

Le jeu se décompose en tours, les **instances**. Chacune son tour, chaque joueuse joue une instance pendant laquelle son personnage tient le rôle principal. Chacune crée son personnage lors de sa première instance (ou avant, selon certaines conditions). Un personnage peut être éliminé en cours de jeu, sa joueuse recrée alors un autre personnage.

Au cours de son instance, dans le mode Carte Rouge, la joueuse raconte ce qui arrive à son personnage, et clôture l'instance quand elle veut arrêter de raconter ou de tout réussir automatiquement. **Dans le mode Carte Blanche**, c'est le Confident qui raconte ce qui se passe.

La joueuse peut clôturer son instance **sans conflit**, ou avec un **conflit simple** où le personnage se mesure à une adversité, ou avec un **conflit duel ou multiple** contre une ou plusieurs joueuses.

Quand l'instance est finie, on passe à la joueuse à gauche et ainsi de suite. Au début de n'importe quelle instance, on peut décider qu'on arrête la séance à la fin de l'instance, si l'aventure ou l'horaire l'indique.

La tension et la compétition entre les personnages est un ciment de l'ambiance. Pour autant, cette compétition reste facultative. Elle peut être résumée à des tensions mineures, masquée par la politesse entre les personnages, ou résumée au débat entre joueuses pour le contrôle de l'histoire, mais elle est rarement tout à fait absente du jeu.

Mais les joueuses, quant à elles, coopèrent pleinement pour aboutir à une aventure qui passionne tout le monde.

Carte Rouge et Carte Blanche

Inflorenza propose deux modes de jeu. Ils diffèrent par les responsabilités du Confident sur l'histoire. À la table de choisir son mode préféré. On peut en changer d'une séance sur l'autre.

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueuse contrôle son personnage et l'environnement autour de son personnage (intrigue, décor, figurants). Quand les personnages et leurs histoires entrent en lutte, les joueuses négocient sur ce qui se passe dans la fiction. Le Confident a simple fonction d'animateur.

Le mode Carte Rouge est le mode par défaut. Sans précision préalable, tout ce qui est dit dans le livre a trait au mode Carte Rouge.

Dans le mode Carte Blanche, le Confident a le dernier mot sur ce qui se passe dans l'aventure. Il campe le décor et l'intrigue, interprète les figurants. Les joueuses ont le contrôle de leurs personnages. **Au cœur des règles, les exceptions propres au mode Carte Blanche sont présentées en encadré.**

Dans la suite du texte, on part du principe que les joueuses utilisent tous les droits créatifs dont elles disposent pour parler de leur personnage, raconter ce qui se passe, écrire des phrases ou définir des objectifs de conflits. Mais dans les faits, une joueuse peut manquer d'inspiration, d'assurance, ou préférer qu'une tierce personne s'assure du cadrage d'une scène (décor et figurants), du respect de l'esthétique d'*Inflorenza*, de la cohérence ou de certains revers et fortunes qui touchent son personnage.

Dans ce type de situation, si la joueuse marque une hésitation ou demande un soutien, les autres joueuses et le Confident peuventlui poser des questions pour l'aider à prendre une décision, lui faire plusieurs suggestions, ou carrément lui prescrire une décision ou un événement. La joueuse garde encore le dernier mot. Même si elle a sollicité une aide créative, elle peut toujours s'en remettre au final à une idée plus personnelle.

Prérequis

Préparation

Ce jeu peut se passer de préparation. Mais s'il veut approfondir, le Confident peut se documenter sur l'univers de jeu. Il peut aussi, seul ou en concertation avec les autres joueuses, préparer un **théâtre**, qui est une esquisse de lieu et de situation initiale (cf. chapitre *Théâtres* p 135).

Précautions préalables

Au début de la séance, les joueuses peuvent débattre du contenu moral de l'aventure. Elles peuvent définir quels éléments « adultes » (sexe, violence...) peuvent être abordés et à quel niveau de détail (suggéré, décrit, surexposé). Elles peuvent aussi convenir que tout le monde fait un effort pour ne choquer personne ou qu'au contraire, on se permet de sortir de sa zone de confort, tout en veillant à ce que personne ne se sente ridicule ou agressé.

Matériel

Le jeu nécessite une réserve de douze dés à douze faces, commune à toute la tablée. Chaque joueuse s'équipe d'une feuille blanche, de quoi écrire, et de feuilles de rechange.

Une copie du *Tableau des thèmes* doit être à disposition des joueuses. Ces thèmes constituent l'esthétique du jeu et orientent :
† Le caractère, les motivations, les ressources et le destin des personnages.
† Les problématiques de l'aventure que vont créer les joueuses.
† Les figurants, les décors, les événements, les créatures.



Déroulement d'une instance

Les instances

L'instance est la brique temporelle de base. Une instance est un tour de jeu centré sur l'un des personnages. Il n'y a pas de jeu ou de création de personnage avant la première instance. Au début de la partie, on décide quelle joueuse joue la première instance. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueuse joue une instance durant laquelle elle crée son personnage (à moins qu'il n'ait été créé avant) et le met en scène. **Pendant son instance, une joueuse a le dernier mot sur un certain nombre de choses et son personnage tient le rôle principal**, mais les autres joueuses et leurs personnages peuvent quand même intervenir. On peut décider d'intervertir des instances si cela paraît logique.

Quand l'un des personnages est éliminé, sa joueuse en recrée de suite un nouveau, de façon à avoir toujours un personnage à interpréter.

Une fois qu'on a fini un tour de table, on en commence un nouveau, en conservant les mêmes personnages. La séance se termine toujours à la fin d'une instance.

Les phrases

Tout au long d'une séance, **il faut écrire des phrases.** Elles peuvent être courtes, vulgaires et mal orthographiées. Ce sont de simples informations, elles doivent être pratiques à exploiter en jeu.
Phrase, exemple 1 : Je combats avec l'épée de mon père.
Phrase, exemple 2 : Je pense qu'elle est digne de ma confiance.

Avant CHAQUE écriture de phrase, la joueuse est invitée à lancer un dé, consulter le tableau des thèmes et relever le thème correspondant au score du dé. Elle s'inspire de ce thème pour écrire sa phrase. Ceci permet de retranscrire l'univers de jeu.

Mais la joueuse peut ignorer cette règle, par souci de fluidité ou parce qu'elle préfère rester sur son idée initiale. Elle peut aussi choisir le thème au lieu de le tirer au dé, ou lancer plusieurs fois le dé.

Après chaque écriture de phrase, la joueuse énonce sa phrase à haute voix et explique de quoi il en retourne avec un peu de narration.

Carte Blanche : Quand une joueuse écrit une nouvelle phrase, le Confident en contrôle le contenu. Il peut demander à la joueuse de réécrire sa phrase pour renforcer la logique, l'esthétique, l'équilibre des chances, ou le respect des règles. Il peut aussi lui imposer le contenu de la phrase ou une partie du contenu.

Mais le Confident a tout intérêt à user de ces droits avec modération. S'il propose une phrase qui s'applique à la volonté du personnage (le faire tomber amoureux d'une personne, lui faire récupérer un objet), il doit obtenir l'accord de la joueuse ou l'appui des règles de conflit. Dans la plupart des cas, il va se fier au bon sens et au fair-play des joueuses, ou se borner à des suggestions.

Début de l'instance, création de personnage

Si la joueuse en instance n'a pas de personnage en jeu, elle crée un nouveau personnage. À cette occasion, elle peut **inventer** un personnage de zéro, ou **transformer** en personnage un figurant décrit précédemment.

Elle prend une feuille vierge, ce sera sa **feuille de personnage**. Elle y écrit une première phrase : **la phrase de création**. Cette phrase doit respecter trois contraintes :

† Comporter le verbe *vouloir* (sujet et conjugaison libres) ;
† Être un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu s'il en existe déjà ;
† Et comme n'importe quelle autre phrase, elle peut être inspirée d'un tirage de thème. Cette troisième contrainte est facultative.

Seule la phrase de création nécessite le verbe *vouloir* et le lien avec la phrase d'un autre personnage.

Cette phrase de création est importante : elle donne au personnage une consistance, un objectif et un lien avec les autres personnages, elle lance l'aventure.

Phrase de création, exemple 1 : Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux. *(thème : Nature)*
Phrase de création, exemple 2 : Je veux échapper à ceux qui me pourchassent parce que je parle la langue animale (thème : Pulsions, lien avec la phrase de création du personnage de l'exemple 1)

La joueuse peut inventer un nom pour son personnage tout de suite ou conserver son anonymat le temps qu'elle veut.

Le Confident crée aussi un personnage et joue aussi des instances, sauf s'il préfère se concentrer sur l'animation de la séance.

Carte Blanche : Le Confident ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance. Il se concentre sur le contrôle du décor et des figurants.

Début de l'instance, choix de la fin de la séance

Le jeu peut durer autant d'instances que voulu. Au début de chaque instance, si le jeu a duré assez longtemps, s'il y a des impératifs horaires ou si l'aventure atteint son climax ou son dénouement, les joueuses décident que la séance se clôture à la fin de cette instance. On peut fixer la fin de la séance au milieu d'un tour de table car rien n'oblige à jouer autant d'instances chacune. La dernière instance suit les règles habituelles, mais les joueuses doivent veiller à clôturer l'aventure.

Fin de l'instance et fin de la séance

À la fin de l'instance, la joueuse à gauche commence une nouvelle instance. **Sauf si cette instance a été définie comme la fin. Alors, la séance se termine.**

Si les joueuses veulent jouer en campagne, c'est-à-dire poursuivre l'aventure sur plusieurs séances, elles conservent leurs feuilles de personnages mais elles **noircissent toutes les phrases sacrifiées**. Si le personnage est éliminé lors de la séance suivante et qu'il faut en créer un nouveau, les phrases noircies sont exclues du compte des phrases sacrifiées. Les joueuses peuvent réécrire leurs phrases non noircies, manière d'actualiser, recentrer, mûrir le personnage, faire monter ses ambitions. Si la phrase de création est réécrite, elle doit toujours comporter le verbe *vouloir* et un lien avec un autre personnage.

Elles notent dans quel ordre elles jouaient leurs instances et le nom de la joueuse dont c'était le tour de jouer. Ce sera elle qui commencera la première instance lors de la prochaine séance.

Personnage éliminé et création d'un nouveau personnage

Quand un personnage est éliminé, cela signifie qu'il est mort, prisonnier, disparu, hors d'état d'agir ou a renoncé à la condition de héros, de salaud ou de martyr. À moins qu'il s'agisse d'un état encore plus mystérieux.

Si une joueuse veut changer de personnage, elle élimine l'actuel.

Si le personnage est éliminé parce qu'il a atteint douze phrases non sacrifiées, il accomplit son destin, soit dans une mort héroïque, un exil digne ou l'accession à un statut, à une nature supérieure, tel que le héros, le salaud ou le martyr ultime.

La joueuse concernée doit raconter comment se passe l'élimination de son personnage, en lien avec ce qui est arrivé dans l'aventure.

Une fois son personnage éliminé, la joueuse concernée prend une nouvelle feuille et crée un nouveau personnage, sauf si la fin de la séance est atteinte et qu'il ne reste plus de conflit à jouer.

Pour créer son nouveau personnage, elle compte le nombre de phrases non sacrifiées sur la feuille de son ancien personnage et réécrit autant de phrases. **Si le personnage éliminé n'avait aucune phrase non sacrifiées ou qu'il s'est accompli ,** alors elle crée un nouveau personnage avec une seule phrase. **Si la fin de la séance est proche**, elle peut se contenter de compter le nombre de phrases auquel a droit ce nouveau personnage et le considérer comme un potentiel de dés en cas de conflit, plutôt que d'écrire des phrases.

Le nouveau personnage peut être un personnage qui a été éliminé précédemment, que ce soit le sien ou celui d'une autre joueuse, du moment qu'au moins un nouveau personnage a déjà été créé entre les deux. Pour ne pas ternir l'aura des personnages accomplis, il convient de ne les reprendre qu'à titre exceptionnel.

On reprend l'identité de cet ancien personnage, pas les ressources que constituent ses phrases. On ignore le contenu de sa feuille, tant dans le contenu des phrases que dans leur nombre.

Au cours de l'instance

Au cours de l'instance, la joueuse raconte le présent de son personnage. **Ce qu'il ressent, ce qu'il pense, ce dont il se souvient, de quoi il a l'air, ce qu'il transporte, ce qu'il fait. Elle peut aussi dire ce qu'il perçoit, ce qui lui arrive,** autrement dit contrôler le décor, l'intrigue, les figurants. Elle peut être brève ou apporter une foule de détails.
<u>La joueuse raconte, exemple :</u> *Arnaud, joueur en instance, raconte qu'Isaac, son personnage, a froid. Il a peur, il est abandonné dans la forêt. Il se souvient qu'il parlait à une mystérieuse dame puis il a eu une absence et s'est réveillé là. Il est hirsute, hagard. Il porte une épée couverte de sang. Il remonte ses traces en arrière pour savoir d'où il vient. Soudain, un ours (figurant) surgit de la pénombre et l'attaque. Il tue l'ours d'un seul coup d'épée. Cette force et cette rage lui étaient inconnues.*

La joueuse en instance doit respecter ce qui a été raconté lors des instances précédentes. Avec modération, elle peut quand même demander l'accord aux autres joueuses pour contredire les faits précédents, si elle peut expliquer que telle observation était un mensonge, une erreur ou une illusion.

Elle se tait sur ce que font les autres personnages. Elle peut supposer des faits les concernant, mais si elle veut que ce fait soit vrai, elle devra demander l'accord de la joueuse concernée. Si celle-ci refuse, la joueuse en instance doit admettre que ce fait est faux ou demander un conflit duel contre la joueuse concernée avec pour objectif que le fait soit vrai.

Carte Blanche : C'est le Confident qui raconte **ce que le personnage en instance perçoit et ce qui lui arrive**. Il réagit en cela aux actions du personnage mais il est aussi proactif. Il décrit les lieux, fait intervenir des figurants, offre une adversité au personnage (parfois sur la demande de la joueuse). Pour cela, il s'inspire en priorité des phrases du personnage pour proposer un décor et des événements qui y soient liés.

Pendant ce temps, les autres joueuses peuvent faire intervenir leurs personnages. Elles peuvent dire ce que font leurs personnages et décrire des événements, le décor ou les figurants. Le personnage en instance est sous les feux de la rampe, donc les interventions des autres joueuses doivent modérées, et liées au personnage en instance.

Tout est raconté en public. Tout ce que dit une joueuse, les autres personnages l'apprennent par le biais de l'égrégore sous forme de télépathie ou de pressentiment. Une joueuse peut cependant décider qu'un personnage ignore une partie de ces informations.

Quand la joueuse en instance veut arrêter de décider ce qui se passe, elle clôture son instance. Pour cela, elle a trois possibilités :
† Elle clôture **sans conflit** ;
† Elle clôture avec un **conflit simple** ;
† Ou elle clôture avec un **conflit duel ou multiple** ;

Carte Blanche : Le Confident peut imposer de clôturer l'instance avec un conflit simple.

Clôture de l'instance, sans conflit

Quand la joueuse souhaite apporter une fin calme à son instance, elle la clôture sans conflit. Elle écrit sur sa feuille une phrase qui résume ce qui s'est passé dans l'instance en rajoutant un détail ou apporte un fait nouveau.
Clôture sans conflit, exemple 1 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud veut écrire une phrase qui rapporte ce fait. Il lance un dé et obtient 11 (Pulsions). Il écrit Une rage inhabituelle m'a donné la force de tuer cet ours.
Clôture sans conflit, exemple 2 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud lance le dé sans a priori sur le contenu de sa phrase. Il obtient 5 (Égrégore) et écrit Le fantôme de l'ours me poursuit. *Pour le justifier, il raconte comment un ectoplasme d'ours sort de la dépouille de l'animal et commence à suivre Isaac sans un bruit.*

Clôture de l'instance, avec conflit simple

La joueuse en instance s'engage dans un conflit simple quand on atteint un point culminant de suspense. On se demande si son personnage réussira à prendre telle décision difficile, à réussir telle action cruciale, ou si tel événement particulier qui le concerne est possible. Le personnage se heurte à une adversité extérieure ou intérieure. Ce peut être aussi un point de bascule où l'on se demande si le personnage va avoir un destin de héros, de salaud ou de martyr. **Cette situation conflictuelle est de préférence liée à une des phrases de son personnage.**

Si le conflit n'est lié à aucune phrase du personnage, on ne le maintient que si la participation du personnage paraît logique et intéressante. Si c'est une péripétie sans intérêt, parce qu'elle n'est pas centrée sur le personnage ou qu'elle n'est qu'un détail de l'aventure, on évite d'en faire un conflit.

La joueuse en instance peut décider toute seule de s'engager dans un conflit simple, ou le Confident ou les autres joueuses peuvent l'y inciter si elles estiment que c'est illogique ou dommage que telle décision, action ou événement advienne sans difficulté.

Clôture avec conflit simple, exemple : *Au moment où Arnaud dit qu'il tue l'ours, les autres lui font remarquer que c'est trop facile. Peut-être que quelqu'un l'a volontairement abandonné aux dangers de la forêt, et cette attaque d'ours en serait la conséquence. Arnaud accepte alors de faire un conflit simple de cette rencontre avec l'ours.*

Carte Blanche : On ne joue plus de conflit simple pour une décision du personnage, à moins que celui-ci tente de résister à une manipulation mentale. On n'en joue plus non plus pour statuer sur l'existence d'un fait ou d'un événement, c'est maintenant le Confident qui décide de l'existence des faits et des événements extérieurs aux personnages. Le Confident peut imposer à la joueuse en instance de jouer un conflit simple s'il s'oppose à ce que telle action du personnage en instance réussisse automatiquement, ou si le personnage veut résister à une adversité que le Confident lui oppose.

Clôture de l'instance, avec conflit duel

Quand une opposition émerge entre la joueuse en instance et une joueuse hors instance, elles peuvent négocier dans un premier temps. Si le désaccord persiste, soit les joueuses se rallient à qui a le dernier mot (la joueuse en instance sur le décor, les figurants et son personnage, les autres joueuses sur leurs personnages respectifs), soit elles tranchent l'opposition en s'engageant dans un conflit duel.

Voici les oppositions qui peuvent entraîner un conflit duel :

† Une joueuse hors instance est en désaccord avec ce que raconte la joueuse en instance concernant son personnage.

† La joueuse en instance veut s'opposer à l'action d'un personnage hors instance, ou inversement.

† La joueuse en instance et une joueuse hors instance peuvent vouloir que leurs personnages s'affrontent. Leurs intérêts peuvent aussi s'affronter au cours d'une scène où leurs personnages sont séparés (par l'intermédiaire magique de l'égrégore).

† La joueuse en instance a annoncé un conflit simple et une joueuse hors instance s'oppose à ce qu'elle gagne ce conflit. **Avant que le conflit simple soit joué, on le convertit alors en conflit duel.**

Les conflits duels donnent du sel au jeu. Mais les joueuses hors instance doivent rester plus discrètes que la joueuse en instance : **on ne demande un duel que si cela paraît vraiment important et logique.**

Si deux joueuses hors instance veulent s'affronter en duel, elles doivent attendre l'instance de l'une ou de l'autre.

Clôture de l'instance avec conflit duel, exemple : *Supposons qu'Arnaud a déclaré qu'Isaac tuait l'ours sans jouer de conflit. Laure, qui joue le personnage d'Écorce s'appuie sur sa phrase* Cette forêt m'appartient *pour intervenir. Elle veut s'emparer de la dépouille de l'ours. Isaac s'y oppose. Laure demande alors un conflit duel au sujet de la dépouille de l'ours.*

Clôture de l'instance, avec conflit multiple

Parfois, les volontés autour de la table sont trop diverses pour qu'un conflit duel suffise. On étend alors le principe à trois camps ou plus si besoin.

Conflit multiple, exemple 1 : *Un camp veut cueillir la mandragore sacrée, un camp veut la mettre à l'abri, et un autre camp veut la détruire.*

Conflit multiple, exemple 2 : *Trois camps différents veulent s'accaparer la dernière mandragore sacrée.*

Conflit multiple, exemple 3 : *Anselma, Torchemort et Crucifix se braquent mutuellement, un pistolet dans chaque main. Anselma veut tuer Torchemort et Crucifix, Torchemort veut tuer Anselma et protéger Crucifix, Crucifix veut que tout le monde dépose les armes.*

Conflit, définition de l'objectif

À partir de ce paragraphe, les mécaniques abordées sont valables aussi bien pour tous les conflits, simples, duels et multiples.

À cause de l'égrégore, les personnages ont conscience d'être dans un conflit, dans un nœud du destin. L'espace d'un instant, ils pressentent les conséquences possibles : ce qui va se passer s'ils triomphent, s'ils échouent ou s'ils déclarent forfait. Ils vont pouvoir agir en connaissance de tous ces risques.

La joueuse en instance définit l'objectif du conflit. **L'objectif est un fait, une décision ou un résultat qui sera atteint si la joueuse en instance gagne le conflit.**
<u>Objectif, exemple 1 :</u> J'ai le cran de regarder la tête cachée dans ce sac plastique.
<u>Objectif, exemple 2 :</u> Je tue l'ours.
<u>Objectif, exemple 3 :</u> Isaac pense qu'il est le véritable maître de cette forêt. Il joue un conflit simple pour savoir s'il existe dans la forêt un château portant ses armes.

La joueuse en instance définit aussi un contre-objectif, c'est-à-dire ce qui sera atteint si elle perd le conflit. Le contre-objectif est l'inverse de l'objectif, son opposé, ou la même chose avec un effet indésirable en plus, selon ce qui paraît logique ou intéressant. Le contre-objectif doit être un événement grave pour le personnage. Si la joueuse veut qu'une adversité soit redoutable, elle doit fixer un contre-objectifs redoutable.

En cas de conflit duel ou multiple, chaque camp se définit un objectif. L'objectif de l'un devient le contre-objectif des autres.
<u>Objectifs en duel, exemple :</u> Si l'objectif de Parsifal est « Parsifal séduit la Reine Fougère », l'objectif de Lise peut être « Parsifal ne séduit pas la Reine Fougère », « Parsifal écœure la Reine Fougère » ou « Lise séduit la Reine Fougère ».

Si cela paraît pertinent, **on peut aussi définir le forfait,** c'est-à-dire ce qui se passe si les personnages renoncent au conflit.

L'objectif est ce que la joueuse désire pour son le personnage : cela peut être négatif pour lui. Dans le cadre d'un conflit simple, le contre-objectif est aussi défini par la joueuse en instance, et finalement, c'est juste une autre issue que la joueuse désire pour son personnage, peut-être une issue qu'elle désire un peu moins que l'objectif, ou qui l'amènerait dans une direction moins confortable. Mais même si le contre-objectif a un caractère négatif, cela reste une possibilité que la joueuse en instance juge intéressante pour l'histoire.

Les objectifs, contre-objectifs et forfaits peuvent néanmoins être choisis en convergence avec ce que pense ou prévoit le personnage.

Une joueuse peut déclencher un duel pour demander en objectif l'élimination du personnage de l'adversaire, mais l'adversaire doit donner son accord. Si elle est d'accord, elle peut demander en **contre-objectif** l'élimination du personnage de la joueuse qui a déclenché le duel. Si cette dernière refuse, elle doit reformuler son objectif.

L'objectif du conflit peut être d'éviter l'élimination d'un des personnages, si la joueuse concernée est d'accord. Elle peut demander l'élimination du personnage en conflit comme contre-objectif.

Objectif élimination, exemple : *Écorce (joueuse hors instance) ordonne à Isaac (joueur en instance) de se suicider. Objectif d'Isaac : survivre et éliminer Écorce.*
Objectif non-élimination, exemple : *À la fin de son instance, Clelia a fini suspendue à une branche au-dessus d'un précipice. Lors de son instance, Sandro demande à jouer un conflit simple avec pour objectif : « Sandro sauve Clelia d'une chute mortelle.» et pour contre-objectif « Clelia fait une chute mortelle. » La joueuse de Clelia accepte, mais demande à ajouter l'élimination de Sandro dans le contre-objectif. Si l'objectif est atteint, tout le monde est sain et sauf. Si l'objectif n'est pas atteint, Clelia et Sandro sont éliminés (on peut imaginer que Sandro va tomber en essayant de tendre la main à Clelia).*

Carte Blanche : Le Confident se garde le droit, pour les conflits cruciaux, de demander aux joueuses de changer d'objectif, ou d'imposer un objectif de son choix. Dans la majorité des cas, il laisse les joueuses proposer un objectif. Ou il soumet à leur choix plusieurs objectifs possibles, dans l'optique de leur faire entrevoir l'éventail des possibles.
Choix multiple d'objectifs, exemple : *Dans ce combat contre l'homme-mante, choisis-tu comme objectif de le tuer, de le blesser, de l'humilier, de le ranger à tes côtés ou de le fuir ? À moins que tu aies une autre idée ?*

Il définit le contre-objectif et le forfait. Il est invité à être le plus menaçant possible.
Objectif imposé, exemple 1 : *Objectif : « Arriveras-tu à sauver de la mort ton ami figurant ? ». Contre-objectif : « Ton ami meurt ». Forfait : « Ton ami s'en sort mais tu perds sa confiance. »*
Objectif imposé, exemple 2 : *« Survivras-tu à ce poison ? ». Contre-objectif : « Ton personnage est éliminé ». Forfait : « Le poison te handicape à vie. »*
Objectif interdit, exemple : *« Tuer le dragon » est un objectif interdit car ce dragon est trop puissant pour être tué.*

Conflit, alliance

Une fois l'objectif défini, **chaque joueuse hors conflit a le choix de s'allier avec la joueuse en conflit simple, ou à l'une ou l'autre des joueuses en conflit duel ou multiple, ou de rester neutre**. L'alliance permet de faire participer un maximum de joueuses aux conflits. **Ces alliances ne durent que le temps du conflit.** Lors du prochain conflit, tout peut changer !

Une alliance signifie qu'un personnage prête main forte à un personnage en conflit ou qu'il intervient à distance, consciemment ou inconsciemment, par l'intermédiaire de la trame psychique, l'égrégore.
† En échange de son aide, la joueuse alliée peut demander une redéfinition de l'objectif et/ou du contre-objectif.
† Une joueuse peut s'allier même si cela nuit à son personnage. Elle le fait si elle joue son personnage comme étant manipulé, téméraire ou masochiste, ou si elle simule la fatalité qui s'abat contre lui par le biais de l'égrégore.
† Une joueuse peut s'allier à plusieurs camps ou s'allier à son adversaire, pour illustrer un dilemme du personnage ou une opposition entre les objectifs du personnage et ceux de la joueuse.



Conflit, utilisation des phrases

Chaque joueuse en conflit ou alliée passe en revue sa feuille de personnage pour voir quelle phrase elle peut utiliser dans le conflit. **On peut utiliser une phrase quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap au cours du conflit**. Une phrase devenue obsolète peut être utilisée si elle se réfère à un souvenir du personnage qui le motive dans le conflit. La joueuse peut réécrire la phrase pour l'actualiser au passage. En revanche, **il est interdit d'utiliser une phrase sacrifiée.**

Quand une joueuse utilise une phrase, elle prend un dé dans la réserve. Elle énonce la phrase à voix haute. Elle explique comment l'histoire justifie qu'elle utilise cette phrase, ou raconte comment elle se comporte dans le sens de la phrase ou comment elle utilise un élément de la phrase comme ressource. Si la joueuse préfère une interprétation plus intérieure, instinctive ou viscérale, elle se contente de prendre les dés sans expliquer à haute voix à quelles phrases ils sont liés.

Si elle ne peut pas utiliser de phrase mais que la participation du personnage au conflit reste logique et intéressante, elle a le droit à un dé gratuit.

Une joueuse qui n'a pas de personnage en jeu peut s'impliquer dans un conflit parce qu'elle est en désaccord sur un fait ou que le conflit concerne son personnage qu'elle aura au préalable présenté. Elle écrit alors aussitôt sa phrase de création et prend un dé lié à cette phrase ou un dé gratuit.

Une joueuse s'arrête de prendre des dés quand :
† Elle pense en avoir assez (les alliées peuvent continuer à en prendre).
† Elle ne peut plus utiliser de phrase.
† Son camp a atteint son quota de dés, égal à douze divisé par le nombre de camp.

Nombre de camps	Quota de dés
1 camp (conflit simple)	12
2 camps (conflit duel)	6
3 camps	4
4 camps	3
5 ou 6 camps	2
+ de 6 camps	1

Les joueuses au sein d'un même camp peuvent prendre chacune un nombre de dés différent. Un camp peut continuer de prendre des dés même si l'autre camp a arrêté.

<u>Utilisation des phrases, exemple :</u> Quatre personnages en jeu : Parsifal (en instance), Lise, Ambrose, Clovis. Parsifal et Lise s'affrontent en conflit duel pour gagner l'amour de la Reine Fougère (figurante). Objectif : Parsifal séduit la Reine Fougère. Contre-Objectif : Lise séduit la Reine Fougère. Parsifal utilise sa phrase J'aime la Reine Fougère *(motivation), il prend un dé. Lise utilise la phrase* Des roses poussent sur mon sang *(ressource) pour offrir une rose à la Reine Fougère. Parsifal utilise* Mon visage est défiguré *(handicap) : sa laideur repoussera ou attendrira la Reine Fougère. Ambrose déclare qu'il s'allie à Lise, et utilise* Je suis aux ordres de Lise *(motivation). Il va colporter des ragots sur le compte de Parsifal. Parsifal n'a plus de phrase à utiliser. Il se tourne vers Clovis, qui lui avait promis une alliance, mais Clovis se rétracte. Le camp de Parsifal ne peut donc plus prendre de dé, mais le camp de Lise continue. Lise utilise* J'ai promis à Parsifal de ne pas lui faire de mal *(phrase obsolète) car elle trahit cette promesse en entrant en compétition avec lui (motivation). Lise et Ambrose ne veulent pas utiliser de phrases supplémentaires. Clovis parachève sa trahison en s'alliant à Lise. Il utilise sa phrase* Les poèmes des siècles passés résonnent dans ma tête *(ressource) pour composer un poème que Lise lira à la Reine Fougère. Le camp de Parsifal a pris deux dés, le camp de Lise quatre dés.*

Conflit, lancer de dés

Chaque joueuse lance ses dés et on regroupe les résultats par camps, pour savoir si l'objectif du conflit est atteint ou non, et quelles conséquences positives ou négatives le conflit va entraîner pour les personnages.

Les scores de 1 et 2 sont appelés des **dés de sacrifice**, les scores de 3 à 10 sont des **dés de souffrance**, les scores de 11 et 12 sont des **dés de puissance**. Ces dés vont être manipulés entre le lancer et la fin du conflit. On peut mémoriser de quel type de dé il s'agit ou les ranger dans les casiers dédiés sur les fiches *Nanoflorenza.*

S'il y a un seul dé de sacrifice dans un camp, il tue tous les autres dés du camp. Ceux-ci retournent à la réserve.
<u>Dés de sacrifice, exemple 1 :</u> Parsifal (deux dés) contre Lise (quatre dés). Parsifal obtient 2 et 8 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Le dé de sacrifice tue tous les autres dés. Il ne reste plus qu'un dé de sacrifice. Dans le camp opposé, Lise obtient 11 et 3 : un dé de puissance + un dé souffrance. Ambrose obtient 12 : un dé de puissance. Clovis, le félon, obtient un 4 : un dé de souffrance. Il n'y a aucun sacrifice dans le camp de Lise, donc tous les dés sont conservés.
<u>Dés de sacrifice, exemple 2 :</u> Anselma et Torchemort sont alliés. Anselma jette un dé et obtient 9 : un dé de souffrance. Torchemort jette deux dés et obtient 12 et 2 : un dé de puissance et un dé de sacrifice. Le dé de sacrifice de Torchemort tue tous les autres dés : son dé de puissance et le dé de souffrance d'Anselma retournent à la réserve.

S'il y a plusieurs dés de sacrifice dans un camp, ils contaminent tous les autres dés du camp, qui deviennent des dés de sacrifice.
<u>Dés de sacrifice, exemple 3 :</u> Isaac et Écorce, alliés, lancent tous deux deux dés. Isaac obtient 1 et 7 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Écorce obtient 2 et 12 ; un dé de sacrifice + un dé de puissance. Comme il y a plusieurs dés de sacrifice (le 1 et 2), ils contaminent tous les dés de l'équipe. Le dé de souffrance (7) et le dé de puissance (12) sont contaminés, Isaac et Écorce se retrouvent avec deux dés de sacrifice chacun.

Conflit, définition du gagnant

Si un camp a obtenu des dés de sacrifice ou des dés de puissance, il gagne le conflit et atteint son objectif.

Si un camp a obtenu uniquement des dés de souffrance, il perd le conflit et n'atteint pas son objectif.

<u>Définition du gagnant en conflit simple, exemple :</u> Isaac avait pour objectif « tuer l'ours ». Avec quatre dés de sacrifice, il gagne le conflit et tue donc l'ours.

En cas de conflit duel ou multiple :

† Avantage au camp qui a le plus de dés de sacrifice.
† Si aucun sacrifice, avantage au camp qui a le plus de dés de puissance.
† Si aucune puissance, avantage au camp qui le plus de dés de souffrance (un camp peut donc l'emporter en n'ayant obtenu que des souffrances : c'est une victoire douloureuse).
† Si aucun vainqueur ne s'est encore dégagé à ce stade, les camps en présence sont invités à raconter un **compromis** : une situation où chaque camp atteint son objectif en partie et paye une lourde contre-partie. Si les camps échouent à se mettre d'accord, c'est le **statu quo** : aucun objectif n'est atteint.
† À l'issue d'un statu quo, on passe à l'étape du rationnement des dés et on termine le conflit jusqu'à l'écriture des phrases : même un statu quo est suivi de retombées, via l'écriture de phrases. L'instance peut ensuite être clôturée sans conflit ou avec un nouveau conflit.

Définition du gagnant en conflit duel, exemple : Parsifal a obtenu un dé de sacrifice. Le camp de Lise a obtenu deux dés de puissance (et deux dés de souffrance). Pour les départager, avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice. Parsifal gagne donc le duel.
Compromis et statu quo, exemple : Anselma, Torchemort et Crucifix se braquent mutuellement, un pistolet dans chaque main. Anselma veut tuer Torchemort et Crucifix, Torchemort veut tuer Anselma et protéger Crucifix, Crucifix veut que tout le monde dépose les armes. Anselma obtient trois sacrifices, Torchemort en obtient également trois, Crucifix obtient une souffrance. Il est impossible de déterminer de vainqueur. Les trois camps ont le choix entre se mettre d'accord sur un compromis (la mort des trois personnages ou la mort d'Anselma et Crucifix serait un bon choix) ou un statu quo (personne ne meurt pour l'instant, mais des coups physiques ou mentaux ont été échangés : avec trois sacrifices chacun pour Anselma et Torchemort et une souffrance pour Crucifix, personne ne s'en sort indemne).

Conflit, qui raconte l'issue

Suivant le résultat des dés, chaque joueuse meneuse d'un camp raconte du point de vue de son personnage comment **il atteint ou manque son objectif.** Elle peut apporter de nombreux détails, mais le conflit aura aussi des conséquences collatérales qui seront racontées plus tard et peut-être par d'autres.

<u>Qui raconte l'issue, exemple :</u> Le joueur de Parsifal raconte comment il atteint son objectif. En l'occurrence, Parsifal séduit la Reine Fougère à la fois par son amour sincère, sa laideur attendrissante, et par l'acharnement de Lise et de ses alliés contre lui. La Reine descend de son piédestal et l'embrasse sur ses cicatrices.

Par souci d'élégance, **si un objectif est manqué lors d'un conflit, c'est qu'il est hors de portée**, du moins pour le prochain tour de table.

Carte Blanche : Au moment où une joueuse raconte comme l'objectif est atteint ou non, le Confident peut rectifier ce qu'elle dit en fonction de la logique ou de l'ambiance qu'il cherche à installer. Si c'est un conflit crucial, il peut aussi raconter lui-même.

Conflit, rationnement des dés de puissance et de souffrance

Une fois qu'on a déterminé si l'objectif était atteint, **chaque joueuse doit rationner ses dés de puissance et de souffrance.** Elle ne peut conserver qu'un seul dé de puissance et un seul dé de puissance.

Les dés de sacrifice sont quant à eux tous conservés.

Si une joueuse a des dés de puissance et des dés de souffrance, elle a le droit d'ignorer la souffrance. Elle remet ses dés de souffrance dans la réserve.

<u>Rationnement des dés de puissance et de souffrance, exemple :</u> Isaac joue un conflit simple (objectif : tuer un horla) avec une alliée, Écorce. Isaac lance quatre dés et Écorce en lance deux . Isaac obtient deux dés de souffrance et deux dés de puissance. Il ne peut garder qu'un dé de souffrance et un dé de puissance. Écorce obtient deux dés de souffrance. Elle ne peut en garder qu'un.
<u>Ignorer la souffrance, exemple :</u> ... mais Isaac préfère une victoire nette. Il garde alors son dé de puissance et remet son dé de de souffrance dans la réserve. Écorce, quant à elle, n'ayant aucun dé de puissance, est obligée de garder son dé de souffrance.



Conflit, circulation des dés

Les dés symbolisent les conséquences positives ou négatives qu'un conflit peut entraîner sur un personnage. Chaque joueuse peut choisir de garder tous ses dés de puissance, de souffrance ou de sacrifice. Elle peut aussi en donner tout ou une partie aux autres joueuses. Elle décide selon sa tactique, la logique des événements, et comment elle positionne son personnage entre héros, salaud et martyr. **Quand une joueuse reçoit des dés, elle peut les refuser** s'ils ne lui conviennent pas (les dés de sacrifice et les dés de souffrance sont souvent indésirables). **À une exception près : quand une joueuse en conflit donne des dés à une joueuse qui lui a prêté alliance, celle-ci est obligée d'accepter.** Prêter main-forte peut rapporter des récompenses comme des dommages collatéraux !

Conflit, circulation des dés, exemple : Dans le conflit duel pour séduire la Reine Fougère, Parsifal a obtenu quatre dés de sacrifice. Le joueur de Parsifal souhaite donner des dés de sacrifice aux autres, mais ceux-ci, n'étant pas ses alliés, peuvent refuser ce don. Et c'est ce qu'ils font ! Parsifal garde donc ses quatre dés de sacrifice.
Après rationnement, la joueuse de Lise se retrouve avec un dé de puissance et un dé de souffrance. Elle garde le dé de puissance pour se renflouer, mais donne le dé de souffrance à Clovis, le félon qui n'a pas gagné son estime. Clovis est obligé de l'accepter puisqu'il s'est allié à Lise. Ambrose a obtenu un dé de puissance, qu'il garde pour lui. Clovis a obtenu un dé de souffrance, qui vient s'ajouter à celui que Lise lui a donné.

Cas particuliers :
† La joueuse en conflit peut donner des dés de puissance et de souffrance à une joueuse qui n'a pas de personnage en jeu.
† La joueuse ne peut conserver plus de dés de sacrifices qu'elle n'a de phrases non barrées sur sa feuille. Elle ne peut donner à une autre joueuse plus de dés de sacrifice que cette joueuse n'a de phrases non barrées.
† Si une joueuse n'a pas de personnage en jeu, elle doit refuser les dés de sacrifice.
† Si une joueuse a déjà reçu un dé de sacrifice, elle doit refuser les dés de souffrance ou de puissance, car on ne doit pas atténuer la dureté des dés de sacrifice en les compensant par d'autres dés.

Conflit, écriture des phrases.

Chaque joueuse qui a reçu des dés va en appliquer l'effet sur sa feuille de personnage, c'est-à-dire sacrifier des phrases ou écrire de nouvelles phrases. C'est une façon de raconter les conséquences du conflit. Il faut donc garder la logique de l'aventure à l'esprit et accompagner son geste de la narration nécessaire pour justifier ce qu'on écrit. Quand on sacrifie une phrase ou qu'on écrit une phrase à cause d'un dé, cela raconte comment l'objectif est atteint ou non, mais aussi la manière dont le conflit se passe (les moyens employés pour tenter d'atteindre ou de contrer l'objectif) et toute la gamme des sacrifices, récompenses et dommages collatéraux imprévus qui atteignent les personnages et leur entourage.

C'est un moment de narration collective. Quand une joueuse sacrifie une phrase ou en écrit ou une nouvelle, elle raconte ce qui se passe, pour justifier le texte de ces phrases, afin que chacune voie quelles sont les conséquences du conflit sur son personnage. Le Confident anime la négociation au sujet des conséquences du conflit. En cas de désaccord franc, chaque joueuse a le dernier mot sur ce qu'elle raconte à partir de ses dés et il est impossible d'engager un deuxième conflit pour contrer ce qu'elle dit. **Mais la joueuse doit garder à l'esprit que ce qu'elle écrit doit concerner son personnage intimement.**

Pour chaque dé de sacrifice reçu, la joueuse barre une de ses phrases. C'est important d'en garder une trace, alors elle doit la barrer au lieu de la noircir ou de la gommer. Cela signifie que la phrase n'est plus vraie, n'existe plus. Pour les phrases un peu complexes, il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu ou obsolète. Ce peut être un objet, une personne, une partie de quelque chose, un sentiment, une valeur, une croyance… La joueuse doit raconter en quoi c'est lié au conflit qui vient de se produire et en quoi cela constitue une perte ou un sacrifice pour son personnage. Il s'agit d'une perte totale et difficilement réversible (annuler un sacrifice devrait être l'objet d'un nouveau conflit), qui compromet la réalisation des objectifs du personnage, voire leur raison d'être. **Si toutes les phrases du personnage sont sacrifiées, le personnage est éliminé. La joueuse recrée un nouveau personnage, ou le même personnage, à condition qu'il soit profondément transformé.**

Pour chaque dé de puissance reçu, la joueuse écrit une phrase de puissance. La première phrase de puissance du camp victorieux doit raconter comment l'objectif est atteint. Les phrases de puissance supplémentaires racontent les conséquences favorables de cette victoire.

La phrase doit refléter les avantages qu'en tire son personnage directement, par exemple sous la forme d'une nouvelle motivation ou d'une nouvelle ressource.

Pour chaque dé de souffrance reçu, la joueuse écrit une phrase de souffrance. Si le camp de la joueuse a gagné le conflit, les phrases de souffrance racontent des sacrifices qui ont mené à cette victoire, des dommages collatéraux ou des conséquences défavorables de cette victoire. Si son camp a perdu, la première phrase de souffrance raconte comment l'objectif a été manqué et les suivantes racontent les conséquences défavorables de cet échec. **La phrase doit refléter les dommages que subit son personnage directement**, par exemple sous la forme d'un nouvel handicap physique, mental ou moral, ou d'une motivation ou d'une ressource perdue ou dégradée. Elle ne peut pas se servir d'un dé de souffrance pour écrire que c'est tel autre personnage qui souffre. En revanche, s'il a été raconté que tel autre personnage avait enduré un drame, elle peut écrire la façon dont cet événement l'affecte. Elle peut dire que la souffrance s'applique à un figurant (ceci peut aller jusqu'à sa mort), du moment que ce figurant a été décrit comme un proche et que sa souffrance l'affecte, soit parce qu'il y était attaché, soit parce qu'il le considérait comme une ressource. Il est difficile de résorber un handicap lié à une phrase de souffrance : cela devrait faire l'objet d'un nouveau conflit.

Si une joueuse sans personnage en jeu reçoit des dés de puissance ou de souffrance, elle écrit tout de suite sa phrase de création, puis écrit les phrases de puissance ou de souffrance associées aux dés qu'elle a reçus.

<u>*Écriture des phrases, exemple :*</u> *À l'issue du conflit duel entre Parsifal et Lise, Parsifal a atteint son objectif : il a séduit la Reine Fougère. Son joueur est en instance, il écrit en premier ses phrases. En l'occurrence, il a quatre dés de sacrifice et sacrifie donc ces quatre phrases. Il est éliminé ! Le joueur de Parsifal raconte que son personnage est tellement heureux d'avoir gagné l'amour de la Reine Fougère… qu'il en meurt.*
Ambrose a récolté un dé de puissance. Il rejette le dé et obtient le thème de l'Amour. Ambrose veut écrire que son aide toujours renouvelée lui a fait gagner l'amour de Lise. Comme cela concerne Lise, il demande la permission à sa joueuse et celle-ci lui accorde. Il écrit Mon soutien inconditionnel a payé : Lise m'aime.

Lise rejette son dé de puissance et obtient le thème de la Société. Elle dit que si la Reine Fougère n'a pas été séduite, elle reconnaît les talents de poétesse de Lise (elle ignore que le poème lui a été soufflé par Clovis). La joueuse écrit J'ai été nommée Grande Poétesse du Royaume Fougère. *Elle rejette son dé de souffrance et obtient le thème des Pulsions. Sa défaite lui a infligé une blessure d'orgueil. Elle écrit* J'utiliserai ma charge de Grande Poétesse pour arracher l'estime de la Reine Fougère.
Le joueur de Clovis rejette ses deux dés de souffrance et obtient le thème de la Nature et de la Chair. Pour sa souffrance de Nature, il raconte que l'Arbre-Fougère le plus majestueux du royaume est devenu hideux quand Lise a récité son poème. Quand les poèmes des siècles passés sont libérés, cela dévore le peu d'égrégore positive qui était contenue dans les plantes. Il écrit La récitation des poèmes enlaidit le Royaume Fougère. *Le problème, c'est qu'il sait que Lise va lui en demander de nouveaux... Pour sa souffrance de Chair, il écrit* La culpabilité de ma traîtrise me donne mal au ventre.

Si une joueuse accepte des dés alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, elle utilise ces dés pour créer aussitôt son premier ou son nouveau personnage (une phrase de création + autant de phrases que le personnage éliminé avait de phrases non sacrifiées + autant de phrases de puissance et/ou de souffrance que de dés reçus).

Si un personnage a atteint un total de douze phrases non sacrifiées et vient donc de s'accomplir, sa joueuse peut continuer à recevoir des dés qui serviront à créer aussitôt un nouveau personnage (une phrase de création + autant de phrases que de dés excédentaires reçus).

Une fois le conflit terminé, la joueuse en instance peut raconter ce qui se passe. Il faut qu'elle fasse court et sobre car si les autres joueuses sont en désaccord avec ce qu'elle raconte, elles peuvent seulement négocier la fiction mais ne peuvent plus la contrer avec un conflit duel. La joueuse en instance a le dernier mot sur la narration, mais elle ne doit pas en abuser. Quand elle a terminé, elle annonce la fin de son instance.

Carte Blanche : Le Confident raconte ce qui se passe autour du personnage une fois le conflit terminé, et annonce la fin de l'instance.



CONSEILS DE JEU : ADAGIO

La vie est une pièce de théâtre
dont les rôles ont été mal distribués.

Jouer des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Il n'y a pas d'archétype de personnage à *Inflorenza*. Les exemples, les comptes-rendus de partie et l'univers de jeu suggèrent des rôles, des carrières et des passions qui peuvent animer les personnages. Mais la joueuse est libre de choisir. Elle doit juste imaginer un héros, un salaud ou un martyr. Un personnage impliqué dans des conflits avec des objectifs forts. Riche ou pauvre, roi ou esclave. Un homme ou une femme, de n'importe quel âge. Un combattant ou un lâche. Un génie ou un idiot. Tant qu'il a un objectif motivant et un lien avec les autres personnages. Il peut d'emblée être une personne hors du commun ou sortir du lot en cours de jeu. Certains personnages sont au-delà de la condition humaine. Gnomes épargnés par l'oubli, Confrères issus d'une lignée préhistorique parallèle, Corax tiraillés entre leur nature d'homme et leur nature de corbeau. Hôtes de symbiotes horlas, horsains avec du sang Horla ou horlas purs.

La joueuse peut décider dès le début si son personnage va se comporter en héros, en salaud ou en martyr. Ou choisir en fonction des circonstances. **Le déroulement de la séance, les règles et l'aventure vont transformer le personnage.** Somme toute, c'est la fin de la séance qui dira ce qu'il a vraiment été. Le jugement sur sa conduite différera selon les joueuses et différera aussi dans le monde de Millevaux selon l'angle dont les témoins directs ou indirects conteront sa geste.

Le jeu ne définit pas ce qu'est un héros, un salaud ou un martyr. L'intérêt est justement que chacune se fasse sa propre opinion. On finit souvent une séance par un débat sur les comportements des différents personnages. Lesquels ont été des héros, des salauds ou des martyres ? Lesquels ont changé de position en cours de route ?

Enfin, les joueuses ne doivent pas oublier que leurs personnages vivent dans l'enfer forestier de Millevaux et agissent en conséquence. Ils vont prendre position par rapport à divers facteurs extrêmes. L'agressivité de la forêt, l'existence des horlas, l'oubli, l'avenir de la civilisation humaine, la lutte pour la survie. À chacun de déterminer si la vie dans l'enfer forestier a un sens.

L'héroïsme sacrificiel

Tout l'univers de Millevaux subit la souffrance. Les personnages ne font pas exception. Ils ont souffert, souffrent et souffriront encore. C'est ainsi que les joueuses s'y attacheront. Ces souffrances rachèteront le plus perfide des salauds, le plus mégalomane des héros.

Il y a les souffrances involontaires, échecs des personnages, dommages collatéraux de leurs victoires, blessures physiques et morales infligées par leurs adversaires. Il y a aussi les souffrances volontaires, ce sont les sacrifices. Utiliser ce qui nous est cher nous rend plus fort dans la bataille. Perdre ce qui nous est cher nous permet de vaincre. Les personnages vont connaître des dilemmes moraux. Pour obtenir ce qu'ils veulent, ils devront sacrifier leurs possessions, des êtres chers, des liens affectifs, des valeurs. Ou peut-être même leur propre vie, posée comme objectif d'un conflit. Ou risquée en mettant trop d'ardeur dans la lutte, puisqu'avec des dés de sacrifice, on peut mourir si on a utilisé toutes ses phrases. Selon ce qu'ils vont choisir de sacrifier, ils seront des héros, des salauds ou des martyres.

Quand on obtient des dés de sacrifice, on peut accepter un échec pour développer un pouvoir qui permettra des victoires prochaines. Les dés de sacrifice permettent aussi de gagner un conflit en sacrifiant des phrases. Le général carthaginois Pyrrhus remporta des batailles contre les romains au prix de la vie de nombreux hommes et d'éléphants. Les héros d'*Inflorenza* remportent des victoires à la Pyrrhus. Puis réalisent qu'ils ont davantage sacrifié qu'ils n'ont gagné.

Autre mécanisme de sacrifice, les phrases de souffrance. Écrire des phrases de souffrance oblige la joueuse à décrire les défaites et les dommages collatéraux que subit son personnage. Morts d'êtres chers, destruction de matériel, remise en cause de ses idéaux. Mais en même temps, une phrase de souffrance est une nouvelle ressource pour les conflits prochains. **Dans *Inflorenza*, si le héros perd un bras dans la bataille, il devient plus fort.** Ces échecs, ces souffrances et ces sacrifices jalonnent l'histoire du héros. Elles le rapprochent autant de la mort que de la victoire, elles l'humanisent tout autant qu'elles le font rentrer dans la légende.

Centrer sur le personnage

Inflorenza n'est pas un jeu à missions. Pas d'autorité supérieure pour confier aux personnages une tâche que d'autres pourraient aussi bien accomplir. Dans la pratique, si les personnages peuvent être au service d'une personne, d'une faction ou d'une cause, on s'intéresse avant tout à leurs objectifs individuels plutôt qu'à la réussite d'une quelconque mission. On s'intéresse à leur histoire et à leurs sentiments. Pas à ceux des figurants.

On s'intéresse davantage aux liens entre les personnages qu'aux liens entre les personnages et les figurants.

Comment cela est-il retranscrit dans les règles ? Tout d'abord, on évite d'impliquer un personnage dans un conflit qui ne serait lié à aucune de ses phrases. Par exemple, le personnage ne peut pas rencontrer de monstre errant si cette rencontre n'a pas un intérêt pour son histoire. Elle aurait un intérêt si le personnage pouvait utiliser au moins une phrase comme *Mon épée a soif de sang*, *Je ne crois pas à l'existence des monstres* ou *Je protège ma famille contre les dangers*.

À la création de personnage, il faut écrire une phrase comportant le verbe *vouloir*. Il s'agit là de définir un premier objectif au personnage (*Je veux retrouver l'assassin de mon père*) ou l'objectif de personnages tiers liés à lui (*Un horla veut déguster mes organes*). Si cet objectif peut être atteint ou devenir caduque en cours de partie, le jeu aura entretemps permis de définir de nouveaux objectifs individuels pour le personnage. Créer une phrase avec un lien avec la phrase d'un autre personnage permet de créer une dynamique de groupe, que ce lien soit un point commun, une alliance ou un antagonisme. Exemples : *Je suis l'assassin de ton père*, *L'assassin a aussi tué mes parents* ou *Je veux t'aider à trouver l'assassin*.

Maintenez des objectifs et des liens tout au long de la séance !

Centrer sur l'histoire

L'objectif d'une séance d'*Inflorenza* est de créer une histoire forte. Le jeu ne se concentre ni sur la résolution d'épreuves, ni sur l'exploration en détail d'un univers de fiction. Ce jeu peut permettre l'un et l'autre mais encourage surtout la création en commun d'une histoire à la dramaturgie forte.

Les joueuses devraient avoir certains éléments en tête si elles veulent respecter cette intention. S'attacher à incarner des héros, des salauds ou des martyrs, ou passer d'un rôle à l'autre. Mettre en scène les victoires et les pertes de leurs personnages. Mettre en scène les liens d'amour ou de haine entre leurs personnages. S'assurer que leurs aventures aient bien le goût de l'enfer forestier de Millevaux.

Les règles fournissent un outil dramaturgique. Les thèmes permettent de traiter les problématiques propres à Millevaux. Comme on déconseille d'engager un conflit non lié à une de ses phrases, chaque péripétie est porteuse de sens et sert l'histoire. Et tout conflit génère des conséquences, souvent nuancées. Comme on doit créer des objectifs et des liens entre les personnages, les personnages prennent des atours de héros tragiques. Puisqu'on décide une instance à l'avance le moment de la fin d'une partie, les joueuses savent que le climax est arrivé. C'est le moment ou jamais pour leurs personnages de tout donner.

Les joueuses sont aussi invitées à être dramaturges. Elles prennent des décisions qui vont contre l'intérêt de leur personnage si cela va dans le sens d'une histoire épique ou tragique. Elles proposent des objectifs forts pour les conflits et des conséquences tout aussi fortes. Tout en faisant monter progressivement les objectifs et les conséquences, elles pensent à faire des instances sans conflit pour faire respirer la fiction et renforcer la cohérence.

Quand elles ne jouent pas, elles sont à l'écoute de la joueuse en instance et lui proposent des idées. Tout en respectant les choix de la joueuse, même quand ils paraissent faibles. Personne n'est venu à table pour entendre la plus douée raconter l'aventure à la place des autres, aussi passionnante soit-elle.

L'horreur épique

Horlas monstrueux, humains décadents, faune carnassière. L'univers de Millevaux est une forêt d'horreur. Néanmoins, les personnages ne sont pas des victimes ordinaires. Si *Inflorenza* propose des scènes horrifiques et un décor horrifique, ce n'est pas de l'horreur radicale. Si vous souhaitez explorer Millevaux sous l'angle de l'horreur radicale, utilisez le *Livre Source* de Millevaux pour le jeu de rôle *Sombre*.

À *Inflorenza*, les personnages sont confrontés à l'horreur mais ils peuvent être des héros, des bourreaux ou des victimes, ou passer d'un rôle à l'autre. Il est aussi bien possible d'incarner un chasseur de horlas qu'un horla ou la proie d'un horla.

L'autre aspect de l'horreur épique est que les théâtres sont souvent grandioses, outranciers ou cataclysmiques. On peut monter les objectifs à volonté. On a plus souvent affaire à une déité horla qu'à un simple horla, on participe à de gigantesques batailles rangées plutôt qu'à des rixes dans des coupe-gorges. Les héros d'*Inflorenza* ont tout perdu. Ils ont connu des atrocités qui les ont rendus presque invincibles.

L'horreur reste présente parce que les personnages peuvent mourir à tout instant, si leur mort devient l'objectif d'un conflit ou s'ils misent toutes leurs phrases dans un conflit et obtiennent des dés de sacrifice. Par le biais des sacrifices et des souffrances, ceux qu'ils aiment peuvent leur être arrachés sur un simple jet de dés. Les thèmes Folie, Emprise, Égrégore, Pulsions et Chair guident la fiction vers le glauque et le grand-guignol.

Les miracles les plus sordides sont possibles du moment que les personnages et les joueuses le veulent. Vous pouvez ressusciter votre bien-aimé et en faire un morte-vivante si une phrase parle de lui et que vous définissez le conflit adéquat. En développant des pouvoirs, vous accédez à des savoirs interdits. Vous obtenez tout ce que vous demandez et un jour vous devez en payer le prix fort. Chaque personnage contracte des pactes faustiens et l'horreur qui vient le hanter en retour est un enfer composé de ses démons les plus personnels.



Jouer en séance isolée

Jeu de rôle sans préparation, avec une création de personnage en cours de jeu, *Inflorenza* se prête tout à fait à des séances isolées de une à quatre heures. La règle sur la fin de la séance permet de gérer la montre et d'obtenir une fin satisfaisante quelle que soit la durée de la séance.

Jouer plusieurs séances isolées permet d'exploiter de nombreuses facettes de l'univers. Changer de pays à chaque séance, tester des concepts de personnages différents, faire varier l'ambiance de l'enquête à l'horreur, en passant par le film de guerre ou le mélodrame.

En définissant eux-mêmes les objectifs des conflits et le contenu des phrases, les joueuses font évoluer la fiction au rythme qu'elles veulent. Elles peuvent jouer une longue quête initiatique en un seul jet de dé ou la développer sur plusieurs heures. Elles peuvent faire une ellipse sur un passage de l'intrigue qui les ennuie. Cette maîtrise du temps permet de développer une aventure cohérente et riche en une seule soirée.

Jouer en séance isolée permet de jouer sans complexe l'horreur, la tragédie ou l'épique. Comme cela paraît moins grave que le personnage meure, que le décor soit détruit ou que l'intrigue soit résolue en moins de deux heures, les joueuses n'auront aucun scrupule à faire monter les objectifs, produisant ainsi des fictions dans le ton du jeu.

Jouer une séance isolée permet de se familiariser avec les intentions du jeu et ses règles. Les joueuses auront alors plus de cartes en main pour définir ensemble quel style de jeu elles veulent pour leur campagne et préparer à l'avance des théâtres et des personnages à la hauteur de leurs ambitions.

Les joueuses qui aiment se fixer des défis ludiques pourront viser les objectifs « ne pas mourir » ou « avoir plus de phrases que les autres à la fin ». En revanche, à moins de jouer très vite, elles n'auront pas le temps d'écrire douze phrases et ne pourront donc pas atteindre l'accomplissement de leur personnage. Pour cet objectif-là, la campagne est plus appropriée.

Jouer en campagne

Si jouer en séance isolée est une excellente façon de découvrir le jeu, jouer en campagne va donner plus d'ampleur aux personnages.

Techniquement, jouer en campagne ne diffère pas de jouer en séance isolée. Il suffit de voir ça comme une unique séance découpée en plusieurs soirées. Une seule règle spéciale à appliquer : **au début d'une nouvelle séance, noircissez les phrases du personnage qui ont été sacrifiées la fois précédente.** Une phrase noircie ne sera pas comptée comme une phrase sacrifiée si le personnage est éliminé et qu'il faut en créer un nouveau.

Les joueuses auront intérêt à préparer davantage qu'en séance isolée. Avant de commencer la première instance, elles sont invitées à élaborer un théâtre de jeu, une problématique de campagne, le style de leurs personnages, le type d'aventure à développer, les responsabilités du Confident.

Entre chaque séance, ils peuvent développer le théâtre, décider si un laps de temps s'écoule, si des événements surviennent.

Les joueuses peuvent s'attacher à faire durer le même personnage en dessous du seuil d'accomplissement, tout comme ils peuvent prendre plaisir à changer régulièrement de personnages, grâce à l'accomplissement, à l'élimination ou à un accord entre joueuses.

La fin de la campagne peut être établie selon la règle de la fin de séance. Elle peut aussi être reliée à une condition chiffrée, comme un nombre plafond de personnages ayant atteint l'accomplissement, un nombre plafond de personnages éliminés, la réalisation d'un objectif commun ou l'échec irréversible à atteindre cet objectif.

Une campagne sera réussie si les joueuses s'attachent à une problématique, font monter progressivement les objectifs et les conséquences, gardent un rythme moins soutenu qu'en séance isolée. La séance isolée obéit au temps du conte, la campagne au temps de la saga.



CONSEILS DE JEU : MODERATO

Nous vendons le poison et l'antidote dans le même flacon.

Accompagner les joueuses dans leur première séance

Dans l'exemple de partie *Tes paroles ne m'atteignent pas*, la Confidente donne les règles au fur et à mesure. Elle laisse les joueuses apprendre les mécanismes aux dépends de leur personnage. Ceci leur permet d'assimiler les règles à leur rythme. Ce jeu possède une courbe d'apprentissage, c'est-à-dire que les joueuses vont approfondir leur tactique et leur interprétation au fil des séances.

Si le Confident veut s'assurer que les joueuses soient satisfaites dès la première séance, il peut alors les cadrer davantage. Quelques techniques :

† **Préparer le théâtre de jeu avec les joueuses** permet de se mettre d'accord sur le ton de l'aventure.

1 Baroque 2 Mystérieux 3 Chamanique 4 Grand-Guignol
5 Sombre 6 Diplomatique 7 Naturaliste 8 Mystique
9 Post-apocalyptique 10 Passionné 11 Héroïque 12 Sensuel

† **S'assurer que l'objectif d'un personnage ne peut pas être résolu dès le premier conflit.** Si c'est le cas, s'assurer que la joueuse l'assume. Par exemple, une joueuse crée un personnage avec *Je veux tuer le roi* et choisit la mort du roi comme objectif de son tout premier conflit. Si la joueuse cherche à explorer les conséquences de ce régicide, c'est tout bon. Si la joueuse ne sait pas quoi faire une fois que le roi sera mort, mieux vaut lui conseiller d'engager un premier conflit avec un objectif intermédiaire, comme chercher des alliés ou enquêter sur les faiblesses du roi pour préparer le régicide.

† **Vérifier que les joueuses sont à l'aise avec l'idée de ne pas tout connaître sur leurs propres personnages au début.** Dans une séance typique, on ne connaît pas certains détails importants sur son personnage au départ : son nom, son apparence, ses motivations. Si une joueuse crée un personnage sans connaître ces détails, lui demander si ça l'amuse vraiment de prendre toute la séance pour explorer son personnage. Si elle semble perdue, lui poser des questions sur le nom de son personnage, son apparence, ses motivations, ses liens avec les autres personnages. Une fois qu'il sera assez personnalisé, la joueuse sera à l'aise pour interpréter son personnage et s'amuser avec.

† **Accompagner les joueuses dans la gestion de leurs phrases en tant que ressources**. Par exemple en leur conseillant de jouer des instances sans conflit pour être sûrs de rajouter une phrase, en leur évitant de jeter trop de dés dans un conflit pour limiter le risque de sacrifices multiples.

Les phrases : historique, motivations, liens, ressources et points de vie du personnage

La feuille de personnage, en tant que succession de phrases, s'intéresse uniquement à ce qui fait sens pour la joueuse ou le personnage. L'angle de vue change d'une phrase à une autre, d'un personnage à un autre. Une feuille de personnage ne dit pas tout sur un personnage. Elle dit l'essentiel. Ce qui fait que la joueuse s'intéresse à son personnage.

Les phrases retracent l'historique du personnage. Écrites les unes à la suite des autres, elles retranscrivent les péripéties, les révélations et les changements qui concernent le personnage et son histoire. *J'ai vaincu un horla. J'ai perdu l'homme que j'aime.*

Les phrases fournissent les motivations du personnage. *Je recherche les horlas qui ont assassiné mes parents*, *Je suis un lâche*, *Je crois que les Gnomes en veulent à ma sœur* sont autant de phrases qui peuvent être utilisées dans les futurs conflits... qu'elles fournissent des motivations pour le conflit ou au contraire représentent des handicaps. *Je suis un lâche* peut tout à fait être utilisé dans un conflit où le personnage met sa vie en danger pour prouver qu'il n'est pas un lâche ! **L'implication des phrases figure la lutte intérieure du personnage entre sa volonté, ses devoirs, ses croyances, ses illusions et ses capacités.**

Dès la création de personnage, les phrases vont établir des liens entre les personnages. Liens positifs et négatifs qui vont se renforcer avec les alliances, la circulation des dés et les conflits duels. *Ce soldat m'a sauvé la vie*, *Le horla a aussi tué les parents de Jehanne*, *Je me vengerai de ce druide* sont des phrases qui vont alimenter les relations entre les personnages et les mettre au cœur du jeu.

Les phrases sont des ressources qui fournissent des dés pour les conflits. Des ressources sous forme d'alliés, de matériel, de compétences, de motivations... Les instances sans conflit permettent de se « rééquiper » en écrivant une phrase supplémentaire pour la prochaine bataille.

Les phrases sont des véritables thèmes directeurs pour le Confident, et pas seulement pour les conflits.

Enfin, les phrases sont des points de vie ! Qu'une joueuse lance trop de dés et obtienne des dés de sacrifice, elle s'en rendra compte...

Définir le conflit et l'objectif

Ce jeu accorde une grande liberté pour définir ce qu'est un conflit. En fait, cette définition est revue à chaque instance. La définition la plus simple est la suivante : **on définit un conflit comme une prise de risque qui vaut le coup d'être tranchée par les dés.** Si on faisait une séance sans conflit, l'aventure comporterait moins de surprises. Définir un conflit permet d'injecter du hasard dans un carrefour crucial de l'aventure, permet de mettre son personnage en danger.

Il est important que les conflits aient du sens. Les joueuses ne lancent pas les dés pour négocier le prix d'une bière dans une taverne. Les joueuses lancent les dés quand leurs personnages sont mis face à des choix moraux, affrontent leur Némésis personnelle, sont en danger de mort. Les conflits ne sont pas pour autant de l'action pour de l'action. On ne peut pas définir un conflit qui ne serait lié à aucune phrase du personnage. Si on veut qu'un personnage affronte un horla, il faut qu'il ait une phrase du type *Mon épée a soif de sang*, *Je suis un chasseur de horlas* ou *Je me suis aventuré en forêt.* On peut utiliser une phrase indirecte en rajoutant du sens. *Ma femme a disparu* pourrait être utilisée dans un tel conflit si on décrète que le horla, pour troubler le personnage, prend le visage de sa femme disparue.

Les conflits ne sont pas uniquement des scènes d'action. « Je me demande si je vais avoir le cran de regarder la tête coupée que j'ai dans les mains », « Je me demande si un château solitaire existe dans cette forêt. », « Ai-je souvenir de cette nuit dans la crypte ? », sont des conflits valables.

Bien définir l'objectif est crucial. Il doit se limiter à une seule proposition. La circulation des dés nuancera l'issue du conflit. Si le conflit est « Un dragon m'attaque moi et mon frère. », l'objectif peut être « Je tue le dragon. », « Je sauve mon frère. » ou « Je sauve ma vie. ». Selon l'objectif choisi, les réussites et dommages collatéraux seront très différents. C'est pour cela que définir un objectif multiple est interdit. « Je tue le dragon tout en m'assurant que mon frère et moi en sortions indemnes. » enlève toute possibilité au personnage de souffrir. Et Millevaux est une terre de souffrance.

Tirer le meilleur d'un conflit

L'intérêt d'un conflit

† **Il propose des choix non informés.** Quand on choisit de viser un objectif, on ne peut pas calculer la variété des nuances de réussite et d'échec. C'est un facteur de suspense et de crédibilité.
† **Un conflit duel permet aussi bien de juger du résultat d'une action que de l'existence d'un fait.** Si la joueuse en instance dit : « Je suis le frère caché de ton personnage. » et que la joueuse concernée n'est pas d'accord, on peut trancher par un duel.
† **Le conflit dialogue les joutes verbales.** Lors d'un affrontement social ou même physique, on veut que les personnages lâchent du lourd dans les dialogues. Pour cela, les joueuses annoncent à haute voix les phrases qu'elles utilisent et appuient leurs dires par le geste de prendre un dé : « Tu m'as trompé avec ce courtisan ! », « Ma famille t'a toujours aidé ! », « Je t'ai confié un secret et tu as trahi ma confiance. », etc. Ils peuvent lâcher des vérités qui dérangent ou mentir et manipuler. Dans ce deuxième cas, elles ont le droit d'utiliser une phrase et annoncer son contraire à haute voix, comme dire « Je sais que tu m'as toujours été fidèle. » alors que la phrase utilisée est *Tu m'as trompé avec ce courtisan.*

Quand s'engager dans un conflit ?

† **« La fin justifie les moyens »,** Machiavel.
† **Quand on se dit qu'il manque quelque chose au personnage.**
† **Quand on arrive à un point culminant de suspense.**
† **Dès que la joueuse en instance juge que la résolution de la fiction ne peut plus être automatique**. Si c'est une autre joueuse qui le juge, elle peut engager un conflit duel avec la joueuse en instance.
† **Quand une joueuse veut agir avant son instance, contre la volonté de la joueuse en instance.** Elle engage alors un conflit duel avec la joueuse en instance ou lui demande d'enclencher un conflit de masse.
† **Quand la joueuse en instance n'a plus d'idée.** Le Confident peut alors s'inspirer des phrases du personnage en instance pour suggérer un conflit.

Des astuces pour avoir plus de dés

† **Clôturer son instance sans conflit**. Pour se « rééquiper » en vue des conflits à venir, inventer une motivation, un objet ou un allié et écrire une phrase qui en parle.
† **Impliquer dans le conflit une phrase obsolète, que la fiction est venue contredire après son écriture**. C'est alors un fait du passé. Impliquer une phrase obsolète peut traduire le changement d'attitude du personnage, comme utiliser *Feuille est mon amie* dans un affrontement contre Feuille après que cette amitié ait été rompue.
† **Impliquer dans le conflit une phrase de façon indirecte.** On la présente comme un « fusil de Tchekhov ». Au début de la pièce *La mouette* de Tchekhov, la présence d'un fusil est évoquée. Or, il aura une importance plus tard car il va servir pour un meurtre. On peut utiliser une phrase qui ne semble pas liée à un conflit si l'on affirme que le lien sera révélé plus tard. Il convient alors d'être honnête et créer ce lien ensuite. Au mieux, dès la prochaine écriture de phrase.

Quelques subtilités

† **Racontez-moi ce qui m'arrive !** Une joueuse a le droit de déléguer son pouvoir narratif sur l'environnement. Elle demande au Confident de la guider jusqu'à l'objectif de son conflit, voire à l'écriture de ses phrases.
† **Échouer à un conflit ne signifie pas l'incompétence du personnage.** Peut-être a-t-il renoncé à ses plans, ou échoué volontairement ?
† **On peut perdre un conflit duel et avoir des phrases de puissance à écrire.** Cela demande cette réflexion : quel bénéfice imprévu cette défaite a-t-elle apporté au personnage ?
† **L'élimination d'un personnage peut correspondre à une captivité ou une disparition.** Ce qui donne du grain à moudre pour les autres joueuses.
† **On peut demander la mort de plusieurs personnages comme objectif !**

Ce que ne peuvent résoudre les conflits

Certains ennemis (déités horlas) sont immortels, certains obstacles (Mur de la Honte) sont infranchissables. Il convient de le reconnaître et de ne pas poser leur destruction comme objectif d'un conflit.


Myrkkyä.

Les dés de sacrifice

Si le cœur du jeu consiste à écrire des phrases sur une feuille, le mécanisme du sacrifice consiste à en barrer. C'est tout sauf anecdotique.

Les phrases sont des points de vie. Quand le personnage les a toutes sacrifiées, il est éliminé. Cela peut arriver progressivement, par groupe de un ou deux sacrifices, ou d'un seul coup si le personnage reçoit autant de dés de sacrifice qu'il a de phrases.

Lors d'un conflit, plus on lance de dés, plus la probabilité d'obtenir plusieurs sacrifices est forte. Et s'il y a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent tous les autres dés. Autrement dit, plus une joueuse investit de dés dans un conflit, plus elle met son personnage en danger. Ceci reflète la charge héroïque dans laquelle le personnage donne tout ce qu'il a.

Quand une joueuse lance autant de dés qu'elle a de phrases, elle risque l'élimination. Elle fait tapis et mise tout ce qu'elle a dans un baroud d'honneur, pour gagner le conflit, quel qu'en soit le prix. Ça passe ou ça casse.

Les sacrifices isolés ont un autre rôle. Plus encore que les souffrances, ils reflètent les pertes et les sacrifices qu'endure le personnage. Sacrifier une phrase ne se limite pas à exclure un fait des motivations du personnage. Sacrifier une phrase crée un nouveau fait. En l'occurrence une perte ou un sacrifice. Si l'on sacrifie la phrase *Je me bats pour l'amour de la reine*, cela signifie soit que le personnage ne se bat plus, soit qu'il n'aime plus la reine, soit que l'amour de la reine lui est à jamais inaccessible… soit que la reine meurt. Si le personnage obtient ce sacrifice en détruisant le château de la reine, la mort de la reine à l'intérieur du château est le fait le plus logique. Et le plus tragique, car c'est en détruisant ce château, symbole de l'emprisonnement de la reine, que le personnage tue sa bien-aimée.

Une interprétation positive des sacrifices est possible si on apprend quelque chose, si l'émotion est présente, si la cohérence est respectée avec la fiction, avec le personnage.

Les dés de sacrifice sont l'instrument du tragique. Si les phrases de souffrance peuvent s'avérer des ressources pour les prochains conflits, les sacrifices sont des pertes sèches et définitives. Sans les sacrifices, *Inflorenza* ne remplirait pas les intentions suivantes : jouer des héros, des salauds et des martyrs, jouer l'héroïsme sacrificiel, jouer l'horreur épique.

L'ardoise

À *Inflorenza*, les joueuses rentrent dans un magasin sans un sou en poche. On leur dit qu'elles peuvent prendre tout ce qu'elles veulent dans les rayons. On le notera sur leur ardoise, tout simplement.

Plus tard dans la séance, les gérants du magasin reviennent voir les joueuses pour réclamer leur dû. Mais les joueuses n'ont toujours pas un sou en poche. Il va pourtant falloir rembourser le prix fort.

Que signifie cette métaphore ? Le magasin, c'est l'ensemble des objectifs que les joueuses peuvent définir et l'ensemble des phrases qu'elles peuvent écrire. Qu'on note sur leur ardoise signifie qu'il n'y a pas de prérequis sur les ressources d'un personnage pour écrire un objectif fort ou une phrase forte. Une joueuse interprète un enfant. L'enfant se retrouve au milieu d'une bataille rangée. Les soldats et les chevaux vont le piétiner. C'est le conflit. La joueuse définit comme objectif : « L'enfant arrête les troupes d'un simple mot. » Elle a tout à fait le droit de dire ça. Ce faisant, elle définit aussitôt son personnage comme doté d'un charisme surnaturel et si ce n'était pas déjà le cas, la séance bascule dans le merveilleux.

Supposons que l'enfant gagne le conflit et écrive une phrase de puissance : *J'ai arrêté les troupes d'un simple mot.*

Cette phrase peut s'accompagner de phrases de souffrance. Peut-être que le « simple mot » vient de tuer sur place toute l'armée (souffrance en Société), y compris le père de l'enfant qui était impliqué dans la bataille (souffrance en Amour). Peut-être que les troupes se sont bien arrêtées mais pas à temps. Le « simple mot » était le cri de l'enfant sous le sabot des chevaux (souffrance en Chair).

Cette phrase peut aussi engendrer de nombreux conflits. Les généraux peuvent vouloir tuer ou capturer un enfant capable d'un tel prodige. L'enfant, en découvrant son pouvoir, pourra ensuite en user à tort et à travers, jusqu'à obtenir des conséquences désastreuses. Il pourrait ensuite, sous un coup de colère puéril, demander à sa mère de se suicider et le regretter aussitôt. Peut-être que les armées arrêtées devaient anéantir une horde de horlas. **L'ardoise doit toujours être remboursée au prix fort.**

Laisser des trous

La liberté créative de ce jeu prête à croire qu'on puisse et qu'on doive prévoir et contrôler un maximum de l'histoire de son personnage. Cela peut être grisant ou rassurer sur le contrôle de son personnage. Cela peut aussi être intimidant ou interdire toute surprise. Pour éviter ces écueils et faire respirer la séance, il est conseillé de laisser des trous.

Si l'on n'écrit qu'une seule phrase à la création du personnage, c'est pour en découvrir plus sur lui au fur et à mesure. Caractère, apparence, nom, sexe, pouvoirs, motivations. Autant de propriétés du personnage dont la description peut attendre. Et sera peut-être apportée par une autre joueuse.

Le passage de la narration d'une joueuse à l'autre va aussi amener son lot de surprises. Qu'on ait peu ou beaucoup d'imagination, c'est intéressant de finir son instance sur un cliffhanger, une action non résolue. Les phrases qui viennent d'être écrites ont apporté des détails mais n'ont pas dévoilé tout le tableau.

Un personnage est éliminé. Est-ce nécessaire de préciser aussitôt ce qui lui est arrivé ?

Un personnage perd un conflit contre un monstre. Faut-il expliquer tout de suite ce qu'était ce monstre ? Ce sont les joueuses en instance qui vont apporter les réponses. Peut-être. Laisser les choses sans explication immédiate est une bonne façon de gérer le surnaturel et le réalisme magique.

Et si on prépare un théâtre de jeu à l’avance, il doit comporter des trous. Des faits non expliqués, des intrigues en suspens qui attendent le jeu pour être résolues. Il y a bien des façons de créer du suspense. Mais ici, la plus efficace est de laisser des trous.

La temporalité

Comment le temps s'écoule-t-il ? Comme les joueuses le souhaitent. Ce sont les narrations et les conflits qui décrivent l'écoulement du temps. C'est, comme dans toute histoire, un temps élastique. « Dix années s'écoulent. », « Je vois mon sang couler, seconde après seconde. », « Souvenez-vous, ça s'est passé il y a très longtemps » sont des propositions tout aussi valables.

Les joueuses décrivent au présent ce que font leurs personnages. Le temps se ralentit au moment où l'on joue des conflits, car les joueuses réfléchissent pour définir le conflit et l'objectif, discutent, lancent les dés, passent quelques temps à écrire les phrases. Non seulement le temps se ralentit mais il se démultiplie. En définissant l'objectif, les joueuses imaginent ce qui se passerait si le conflit était gagné, ce qui se passerait s'il était perdu. À l'écriture des phrases, l'issue du conflit est encore renégociée. On entrevoit un instant l'arbre des possibles. Lors des clôtures d'instance sans conflit, on remonte dans le temps, révélant le passé du personnage.

Les ellipses telles que « Dix ans passent. » ou « Il traverse la mer. » interviennent surtout en début et en fin d'instance. Et lors de la définition du conflit : « Mes troupes arrivent au pied de la forteresse et le siège commence. L'objectif est de savoir si je parviens à arriver face à face avec le baron, mon rival. » On devine que ce conflit passe très rapidement sur tout le déplacement des troupes et le sanglant siège impliquant des centaines de protagonistes. Ce qui intéresse la joueuse, ce ne sont pas les détails de la bataille ni de savoir si le siège dure une heure ou trois mois, c'est de savoir si son personnage arrivera face à face avec le baron, son rival.

Le temps est un moyen de transport. Il amène les joueuses le plus vite possible vers les péripéties qui les intéressent. Si la joueuse en instance contrôle l'écoulement du temps, les autres joueuses peuvent suggérer : « Quand tu auras atteint le baron, la séance sera terminée. Je propose qu'on passe d'abord un peu de temps sur le siège. » ou « Moi, je trouverais dommage que tu n'arrives pas en face du baron. Admettons plutôt que tu l'as déjà rejoint et jouons un conflit dont l'objectif est de le tuer. » Ou même contrer l'écoulement du temps en demandant un conflit duel : « Avant que tu arrives en face du baron, je te barre la route. »



CONSEILS DE JEU : ALLEGRO

Guerilla in excelsis deo

Qui contrôle l'histoire ? (Carte Rouge)

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueuse contrôle un personnage et la partie de l'histoire qui concerne directement son personnage.

Si le Confident a pour rôle de veiller à la cohérence globale de l'histoire, au respect de l'esthétique de Millevaux et à l'établissement des liens entre les personnages, il est moins un maître qu'un conseiller. Ainsi, la joueuse en instance a toujours le dernier mot sur ce qui se passe avant le conflit, la définition des conflits et des objectifs, et l'écriture de ses phrases.

Chaque joueuse dispose d'une grande liberté créative, centrée sur son personnage. Cette liberté s'arrête quand commence celle des autres. Millevaux est un univers dur, où la cruauté fait souvent office de morale. Le partage de la narration peut devenir une lutte pour la narration, elle illustre la volonté des personnages qui se heurte au monde extérieur.

Cette liberté créative peut griser ou intimider. Si une joueuse est très à l'aise avec l'idée de créer l'histoire autour de son personnage, elle voudra aussi donner beaucoup de conseils aux autres. Elle est invitée à mettre son enthousiasme au profit du groupe sans écraser la créativité des plus timides. Autrement dit, investir ses bonnes idées dans son personnage, dans les liens qu'il entretient avec les autres personnages et dans l'intérêt de l'histoire. Donner des conseils aux autres seulement si celles-ci paraissent à court d'idées. Et accepter leurs refus.

Si une joueuse est moins à l'aise pour créer l'histoire autour de son personnage, qu'elle se sente exemptée de produire une histoire parfaite à elle toute seule ! La qualité de l'aventure réside dans la somme de ce que proposent toutes les joueuses. La joueuse doit avant tout explorer les thèmes et les idées qui lui plaisent et qui plaisent à la table. Elle peut se contenter de narrations brèves ou lacunaires car elles créeront du mystère autour du personnage, inciteront les autres à s'y intéresser, et laisseront de la place à leurs personnages. Enfin, une joueuse à court d'idées peut toujours questionner les autres sur ce que son personnage pourrait faire et ce qui pourrait lui arriver.

Le rôle du Confident (Carte Rouge)

Le Confident est une joueuse à part. **Si toutes les joueuses sont invités à respecter les règles et à veiller à l'amusement commun, le Confident consolide la séance.** Pour cela, ses fonctions sont multiples : animateur, juriste des règles, scénographe, metteur en scène, dramaturge, conteur. Au début de la séance, il discute avec les autres joueuses de l'importance de chaque rôle. Tous peuvent s'effacer quand les joueuses acquièrent de l'expérience et de la cohésion de groupe. Au terme de quelques séances, il apparaît possible de jouer sans Confident. Certains groupes apprécieront au contraire de lui prêter des pouvoirs renforcés à chaque séance.

† **Animateur.** Le Confident équilibre les temps de parole, s'assure que les idées des plus timides soient exploitées et que les plus enthousiastes n'écrasent pas les autres.

† **Juriste des règles.** Le Confident maîtrise les règles sur le bout des doigts. Il les enseigne aux autres et s'assure qu'elles les respectent.

† **Scénographe.** Le Confident transmet l'univers de Millevaux aux joueuses. Il aide également à ce que leurs propositions esthétiques soient cohérentes entre elles et avec l'esthétique définie ensemble en début de séance.

† **Metteur en scène.** Chaque joueuse contrôlant l'histoire autour de son personnage, il est possible que les idées soient nombreuses et peu cohérentes entre elles. Le Confident s'assure de construire une cohérence, par l'intermédiaire de son personnage ou de conseils de narration.

† **Dramaturge.** Le Confident veille à ce que l'on produise une aventure de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Il s'assure que les joueuses fassent monter les objectifs et les conséquences ni trop lentement ni trop vite (cf. article *La temporalité* p 69). Il tente de pousser les personnages et les joueuses dans leurs derniers retranchements.

† **Conteur.** S'il demande et obtient l'accord explicite des autres, le Confident peut agrémenter l'histoire en prenant quelque fois, comme en mode Carte Blanche, la main sur la narration et l'écriture des phrases.

Comment bâtir une histoire commune ? (Carte Rouge)

Dites toujours oui.

Contrôler une histoire à plusieurs n'est pas simple. Si on contrôle ce qui a trait à son personnage, la limite avec la sphère d'influence des autres joueuses n'est jamais claire. Le meilleur compromis est de suivre une règle issue du théâtre d'improvisation : toujours dire « oui ». Ou plus exactement, toujours dire « oui et… ».

Quand la joueuse en instance invente un élément de la fiction, tâchez de l'accepter comme réel et important. Vous avez des moyens techniques pour refuser l'existence d'un élément, en demandant un conflit duel ou tout simplement en discutant avec la joueuse. N'abusez pas de ce pouvoir. Autant que faire se peut, acceptez les propositions narratives de la joueuse en instance, maintenant, et tout le long de la séance. Encore mieux, reprenez-les à votre compte sous forme de « oui et… » ou de « oui mais ». « Oui tu as tué ce bandit et je trouve un butin sur son cheval ». « Oui tu as tué ce bandit et sa bande va se lancer à nos trousses ». Montrez aux autres que les éléments qu'elles ont rajoutés dans la fiction ont de l'importance pour vous. Utilisez-les pour créer encore plus de liens positifs ou négatifs entre vos personnages.

Faites des pauses.

Entre chaque instance ou entre chaque tour de table, discutez avec les autres. La fiction prend-elle un chemin intéressant ? Les péripéties s'enchaînent-elles au bon rythme ? N'a-t-on pas oublié de développer un détail ? Certains faits ne méritent-ils pas une plus ample explication ? Est-on bien en train de raconter une aventure commune à tous les personnages plutôt qu'une mosaïque d'histoires personnelles sans lien entre elles ? Colle-t-on à l'idée commune qu'on se fait de l'enfer forestier de Millevaux ? Et surtout, cette aventure nous amuse-t-elle ?

Lâchez prise.

Ne vous sentez jamais obligée de raconter une bonne histoire.
Vous ne la racontez pas, vous la vivez.



Qui interprète les figurants ? (Carte Rouge)

La joueuse en instance est censée interpréter les figurants. Certaines interprètent même davantage les figurants que leur propre personnage, jusque dans l'écriture de leurs phrases. Mais tant que la joueuse en instance est d'accord, toute autre joueuse peut apporter sa contribution à la narration. Le Confident peut demander la permission d'interpréter les figurants. Ceci renforcera l'impression de cohérence et rassurera les joueuses les moins à l'aise avec une trop grande liberté créative.

Méta-personnage

Au lieu de jouer un personnage humanoïde, le Confident peut choisir de jouer un personnage abstrait. Ce peut être une entité mythologique (Shub-Niggurath), un groupe d'adversaires (le complot horla, la Loge Noire...), un lieu (la forêt, la ville...), un phénomène (la moisissure), une allégorie (la Destinée, la Mort...), le théâtre de jeu (les Chemins de Compostelle) ou encore l'univers de Millevaux dans son entier ! En termes de règles, ça ne change rien, il joue des instances pour son méta-personnage, écrit des phrases et participe aux conflits.

Quelques subtilités pour le jeu en campagne

† **Faire comprendre aux joueuses aussi bien qu'aux personnages qu'ils ont les moyens de changer le monde**. Pour le meilleur et pour le pire. Leur implication en sera renforcée.
† **Le Confident peut changer de personnage à chaque séance.** Afin d'adapter le ton de la campagne et donner le change aux autres personnages.
† **Finir chaque séance en choisissant l'objectif du dernier conflit sans utiliser les phrases et jeter les dés.** Effet cliffhanger garanti ! On note le nom de la joueuse dont c'était l'instance et l'objectif du conflit et on reprend au même point la soirée suivante.

La ligne (Carte Rouge)

En mode Carte Rouge, on peut être amené à définir soi-même un conflit et à le résoudre dans la foulée. On peut être amené à mettre à scène l'adversité de son propre personnage. On peut contrôler beaucoup de détails de l'environnement qui entoure notre personnage. **Ce sont des choses qui peuvent dépasser la ligne.** La ligne, c'est la limite de ce qu'une joueuse veut contrôler autour de son personnage. Cette ligne varie pour chacun.

La qualité d'une séance est liée aux efforts créatifs des joueuses. Si elles n'en fournissent pas, il y a de fortes chances, soit qu'on ne joue plus au même jeu, soit que le plaisir de jeu soit faible. Le jeu du Confident permet de rattraper un ou deux joueuses larguées, les modifications des règles de base et autres exercices de style en rattrapent un peu plus mais éloignent l'esprit de la partie de l'esprit initial de ce jeu.

Il convient de comprendre pourquoi le mode Carte Rouge, appliqué à la lettre, dépasse la ligne de certains joueuses. Ces raisons sont tout à fait légitimes. Certaines n'apprécient pas d'imaginer leur propre adversité et de la résoudre dans la foulée. Elles trouvent que ça manque de défi, de surprise, de plaisir. Les dés et les autres joueuses apportent de l'imprévu mais ça ne leur suffit pas. D'autres n'apprécient pas d'imaginer l'environnement autour de leurs personnages. Elles préfèrent explorer l'environnement de la fiction, et pour cela elles ont besoin que quelqu'un d'autre se charge de l'imaginer pour elles. Quant aux dernières, si elles sont d'accord pour user de leur liberté créative, ce sont finalement la somme des contraintes (écriture et sacrifice des phrases, thèmes, lien avec les autres personnages, jeu centré sur l'histoire) qui les désarçonnent.

Une fois que le Confident a identifié ses craintes chez certaines joueuses, il va pouvoir leur proposer le contrat suivant : lors des instances de ces joueuses, il va prendre la main sur la narration. Il décrit l'environnement et l'adversité, interprète les figurants. Il laisse la joueuse en instance imaginer son conflit mais décide de l'objectif, ou l'inverse. Il fait des propositions à choix multiples pour les écritures de phrases, ou va même jusqu'à les écrire lui-même. Ainsi, le Confident peut déplacer la ligne selon les joueuses.

Le Confident est garant de la cohérence (Carte Rouge)

Quand les joueuses contrôlent l'histoire à tour de rôle et que le Confident se borne à expliquer les règles, la séance peut manquer de cohérence. Les joueuses utilisent alors leur liberté pour ignorer ou nier ce qui s'est passé avant leur instance et pour participer à une surenchère d'effets. Voici ce qu'on constate à ce moment :

† **Surenchère dans la description des horlas.** Les horlas mis en scène sont de plus en plus baroques et déconnectés de ce qui s'est passé avant. Cela s'accompagne de mutations des personnages qui deviennent de plus en plus puissants et inhumains.

† **Incohérence de l'histoire.** Les éléments de l'aventure introduits au début de la séance ne sont jamais expliqués ou clôturés. Les joueuses amènent à chaque instance de nouvelles révélations toujours plus invraisemblables et dramatiques. Les histoires des personnages ne sont pas clôturées ou alors très brutalement lors de la fin de séance par un conflit de masse et une série de morts violentes. L'aventure paraît absurde, illogique.

† **Rythme anormal.** Les joueuses ne s'engagent jamais dans des conflits ou au contraire font des conflits tout le temps, à n'importe quel sujet. L'action semble figée ou au contraire frénétique.

Si le Confident repère ces problèmes, il peut d'abord demander aux joueuses si ce sont vraiment des problèmes à leurs yeux. Si en effet elles souhaitent éviter la surenchère horla, l'incohérence de l'histoire et un rythme anormal, voici ce que le Confident peut mettre en œuvre.

† **Recycler les éléments surnaturels déjà apportés.** Quand une joueuse s'apprête à décrire un horla ou un phénomène surnaturel, le Confident l'invite à recycler des anciens détails. Ainsi, si au début de la séance on a croisé une Dame Blanche dans la forêt, ce horla monstrueux qui apparaît maintenant est peut-être une horrible sorcière vêtue de blanc.

† **Poser des questions sur les mystères non résolus.** Le Confident tient un registre mental de ces mystères. Il interroge fréquemment les joueuses à ce sujet et propose de relier les mystères entre eux. L'assassin de ces jeunes hommes ne serait-il pas le père violent de Rufus ? Si Cornell oublie tout, ne serait-ce pas lié au pouvoir d'oubli de Mademoiselle Sanglot ?

† **Veiller à ce que les joueuses alternent instances avec et sans conflit.** Quand une joueuse doute ou se sent à court de phrases, mieux vaut qu'il joue sans conflit. En revanche, si la coupe est pleine, un conflit s'impose !

Techniques du Confident (Carte Rouge)

Une fois que le Confident est mûr et si les joueuses estiment qu'elles en ont encore besoin, il peut mettre en place certaines techniques avancées.

Narration

Au début de sa carrière, face à une joueuse hésitante, le Confident aura tendance à faire des propositions de narration et de conflits concrètes. Par la suite, il devrait d'abord poser des questions pour faire naître les idées des joueuses.

« Ton objectif principal est de tuer Mercutio, mais vas-tu entreprendre ce projet tout de suite, ou vaquer à tes occupations quotidiennes ? »

« Pour tuer Mercutio, tu comptes t'y prendre comment ? Par quoi commences-tu ? Vas-tu chercher des alliés, t'équiper ou espionner ? Dans quels lieux ? »

« Qui s'oppose à ton projet ? Qui pourrait te barrer la route ? Es-tu sûr que Mercutio soit la bonne personne à abattre ?»

Puis, si ça n'aboutit pas, proposer des choix multiples. Ne pas proposer une issue unique.

« Tu pourrais te rendre dans le palazzio de Mercutio ou d'abord résoudre une affaire courante. Tu as écrit la phrase *Je suis un armateur au succès envié.* Supposons que des vaisseaux de ta flotte ont été sabotés… »

« Mercutio n'aurait-ils pas des amis qui voudraient te défier en duel ? Et inversement, Mercutio a sans doute des ennemis que tu pourrais contacter. Un amant éconduit, un noble jaloux, un marchand concurrent ? À moins que tu préfères te cacher dans le palazzio de Mercutio. Tu joue un conflit pour savoir si on te découvre ou pour savoir si tu découvres des indices ? Ou tu préfères la jouer tranquille pour le moment, en clôturant ton instance sans conflit avec une nouvelle phrase qui va raconter ce que tu as vu dans le palazzio ? »

Si le Confident doit se modérer dans ses suggestions pour laisser la place à la joueuse, il doit éviter de toujours demander à la joueuse de faire monter les enjeux plus vite, plus loin, plus fort, s'il veut respecter son propre rythme.

Le Confident veille au respect de l'esthétique mais ne doit pas rendre sacrée la vision qu'il a de l'univers de Millevaux. Si les joueuses décident que les arbres sont faits de verre, pas de problème ! La meilleure attitude est de valider et de rajouter des détails cohérents, des bûcherons de cristal, des rivières-miroir ou des chutes de feuilles tranchantes.



CONSEILS DE JEU : VIVACISSIMO

Si tu ne deviens pas la machine,
c'est la machine qui deviendra toi-même.

Le Confident, garant du mystère

Ne pas tout savoir. Ne pas tout contrôler. Découvrir la cohérence des événements plutôt que de la construire soi-même. Si le groupe préfère ce style de jeu, il peut demander à jouer en mode Carte Blanche. Il peut aussi accorder les prérogatives suivantes au Confident, avec ou sans Carte Blanche :

† Le Confident ne joue pas de personnage. Il reste neutre et se concentre sur l'animation, la mise en scène et l'arbitrage. Cette façon de faire est d'autant plus efficace que les joueuses sont nombreuses.

† Entre deux séances d'une campagne, à la demande des joueuses, il peut proposer des séances solo ou à effectif réduit, pour éclaircir certains détails. Au début de ces séances intermédiaires, les joueuses noircissent leurs phrases sacrifiées. Si elles développent un nouveau pouvoir pendant l'inter-séance, elles ne pourront développer d'autre pouvoir pour ce personnage lors de la prochaine séance du groupe.

† Pendant une campagne basée sur les tensions entre les personnages, les joueuses peuvent jouer feuilles cachées. Seul le Confident a accès à leurs phrases. Le mieux est de disposer d'un paravent pour chaque joueuse. Quand une joueuse utilise des phrases, il pose les dés sur les phrases concernées, sans les lire à haute voix. Le Confident regarde derrière le paravent et valide.

† Les joueuses peuvent demander à jouer leur instance en aparté avec le Confident. Celui-ci sera alors le seul à savoir ce qui se passe. Il devra s'assurer que les faits auront des conséquences dans la fiction, conséquences qu'il mettra en scène plus tard au cours de la séance.

D'autres façons de jouer

Le nombre de joueuses

† **Il est possible de jouer seul.** Il suffit de se créer plusieurs personnages. La séance *Tes paroles ne m'atteignent pas* a été jouée en solo.
† **Pour les grandes tables, on peut scinder le groupe.** Les groupes peuvent s'échangent des joueuses (et leurs personnages) entre deux tours de table.
† **Jouer en table ouverte.** Toute joueuse peut intégrer la table à tout moment. Elle s'assoit à la table deux chaises après la joueuse en instance, pour observer le jeu avant de créer son personnage. On peut quitter la table à tout moment, mettant son personnage entre parenthèses ou le confiant à une autre joueuse.

Bouleverser *Inflorenza*

† **Supprimez le tableau des thèmes**. L'écriture des phrases est maintenant libre.
† **Jouez les instances dans le désordre.** On brise la rotation mécanique du jeu en la remplaçant par un passage de flambeau plus intuitif, plus corrélé à la fiction et à l'inspiration de chacune. **Chaque joueuse a trois jetons d'instance.** À la fin d'une instance, chacune peut dépenser un jeton pour jouer l'instance suivante. Si plusieurs joueuses veulent dépenser leur jeton en même temps, certaines peuvent se désister. Celles qui résistent ne jouent pas une vraie instance, mais un conflit dans lequel elles doivent toutes être impliquées, que ce soit en tant que joueuse en conflit, joueuse allié, ou joueuse en duel. Quand tout le monde a dépensé ses trois jetons, on redistribue à nouveau trois jetons à chacune.

Design des feuilles de personnage

Les joueuses peuvent articuler leurs phrases autour d'un dessin : un arbre, une araignée, une fleur, un blason, une gerbe de flammes, un labyrinthe, des engrenages, des serpents... Imprimer des images évoquant le personnage, ses amis ou ses ressources, prendre des notes, tenir des diagrammes relationnels… rend le jeu et les personnages plus vivants.

La mort n' est pas une fin en soi

S'il perd un conflit dont l'objectif était sa mort, le personnage devient un mort-vivant.



THÈMES

Je suis le lys et l'or,
je suis le fleuve
qui jamais ne s'endort.

La Folie

Trame psychique, somme de toutes les hantises humaines, l'égrégore étend une chape de folie sur tout Millevaux. Personne n'est vraiment fou. Plus personne n'est doué de raison ou de mesure.

Les hommes s'enfoncent dans les forêts pour échapper à des hallucinations. Les nefs des fous glissent le long des fleuves, chargées de déments qui chantent. Dans sa demeure souterraine, drapé dans une burqa chargée de sequins, le Roi en Jaune contemple le délire qui s'empare des gens. Dans les cités de Millevaux, on s'échange le précieux Opium Jaune. Les drogués payent avec tout ce qui leur reste, ils donnent tout ce qui leur est cher pour d'ultimes visions. Dans les forêts, des nomades mâchent la Viande Noire, substance spongieuse et immonde, chiée par la terre. En transe, ils rentrent en connexion avec les Entités Mythologiques de cet enfer primordial.

La société elle-même a perdu la raison. Morale pragmatique et dégradation des structures sociales. Les états édictent des lois absurdes, appliquent des châtiments barbares. Aucune morale n'est légitime, aucune légitimité n'est définitive.

Soumis à la loi de la nature et de la sauvagerie, chacun vit dans la peur. Même les héros ont peur. Peur d'un monde qui veut leur perte, peur des autres hommes. Et avant tout, peur d'eux-mêmes. Peur des atrocités qu'ils peuvent commettre.

Les nuits sont pavées de cauchemars baroques. Des parasites de l'esprit s'infiltrent dans le cortex des bivouaqueurs endormis. Des prophètes en guenilles arpentent les rues des cités et parlent en langues. Des tyrans et des saints font régner la terreur de leur parole divine.

Une femme se courbe et hurle. Elle est possédée. Un homme s'enfuit à la vue des araignées blanches, les araignées-ganglions qui rampent et dont la morsure inocule le désespoir. Phobies. Un sage se jette du haut d'une falaise pour échapper à cette vallée de larmes. Lucidité.



La Mémoire

L’oubli frappe la majorité des habitants de Millevaux. Ce trouble héréditaire touche la mémoire émotionnelle (ou mémoire épisodique). Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire (mémoire sémantique et mémoire procédurale) n'est pas concernée. Au-delà de trois ans de souvenirs, c’est la dead zone mémorielle. Un brouillard d’amnésie et de doutes. Chaque homme est orphelin de sa propre histoire. Parfois, un souvenir revient brutalement, dans tous ses détails. C’est un flachebacque. Un cadavre du passé qui remonte à la surface.

Cette amnésie engendre une grande souffrance et détruit la morale. Des devins proposent de lire votre passé dans les tarots. Des inconnus frappent à votre porte et disent être le frère et la sœur que vous avez oubliés. Les erreurs, les mensonges et les vérités ont le même goût. L’inquiétante familiarité du déjà-vu.

On croit, on témoigne. De longs cordages de conjectures tendus sur des objets mous. Les liens entre les personnes se ternissent, s’effacent, s’emmêlent. Votre enfant pourrait aussi bien être votre pire ennemi.

Passés tragiques, faits de morts et de regrets. On garde du passé le goût du sang dans la bouche sans savoir à qui il appartient. Des vengeances se perpétuent, des vendettas contre des coupables imaginaires. Simulacres d’objectifs. Chimères dures comme fer. La mémoire est une maison de verre sur un sol de sable. Il suffit d’un choc pour la briser. L’inconscience. Et le réveil, au milieu d’une route, dans l’amnésie totale.

« Ce sont les vainqueurs qui écrivent l’Histoire. Mais ils n’ont rien écrit du tout ! », dit le proverbe. Le passé de Millevaux est une terre que défrichent les archéologues, les mystiques et les imprudents.

Le monde appartient à ceux qui détiennent la mémoire ou la réinventent. Rédacteurs et falsificateurs de journaux intimes. Mythomanes et imposteurs. Gnomes contrefaits indemnes du Syndrome. Le monde appartient aux Créatures. Confrères des Masques d’Or à l’intelligence supérieure. Corax pratiquant la généalomnésie, chacun recelant la mémoire de tous ses ancêtres. Et les horlas. Sereins. Conscients de l’éternité qu’ils portent et qui les rend plus forts que tout.

La Nature

À perte de vue. La forêt. Inextricable. Colonies d'arbres, de fougères. Mers d'humus noir, couches de moisissures et foisonnement d'insectes. Buissons, champignons, ténèbres. Lutte des frondaisons pour la lumière. Au-dessous, l'homme. Une proie parmi d'autres.

Cette nature a horreur du vide. Arbres titanesques, chacun un pandémonium d'écorce, de fissures, d'êtres incarnés. Écosystèmes. Surabondance. Chimères végétales en expansion. Êtres élastiques croupissant dans les mares. Poissons des eaux saumâtres, hydres, mâchoires, épouvante flasque.

Des animaux. Mammifères préhistoriques, choses grouillantes échappant à la logique de l'histoire naturelle. Dans le ciel grumeleux et toxique, les oiseaux se cachent pour pourrir. Chauves-souris. Squelettes de bêtes que rongent scolopendres et asticots. Larves et parasites forent, piquent, sucent les chairs, véhiculent des maladies. Gangrène, peste, chienlit. Faisant des organes humains leur propre forêt. Œil, foie, viscères, cerveau sont leurs berceaux. Toute la forêt pousse sur un charnier de choses mortes. Ruines, nécrose, pourriture.

Pour l'homme, survivre à tout prix. Quitte à devenir une bête. Un prédateur parmi d'autres. Se battre pour l'eau, la nourriture, la chaleur, l'espace vital. Se battre pour ses désirs et mourir par nécessité. Chaîne alimentaire.

Des voyages. Voyages de survie, voyages initiatiques. Migration. Nomadisme. Exploration mystique. La forêt est toujours un passage. Sentiers oubliés. Route de pèlerins. Masse grise et bétonnée des Voies Déchues qui traversent le pays.

Jamais la forêt ne s'arrête vraiment. Des cités, criblées d'arbres et de plantes grimpantes. Montagnes, des architectures vertes. Et si elle s'arrête, d'autres enfers naturels. Mers remplies d'algues et de monstres. Déserts salés, plombés, domaines des démons. La nature, partout, toujours, triomphe de ceux qui s'en croyaient les maîtres.

L'Emprise

« Je suis le ver et je suis la chair
Je suis la peau et je suis les os
Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture »

Tapi sous l'humus du sous-sol de Millevaux, Shub-Niggurath. Le Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Poumon de la forêt, suprême entité mythologique, maître de la fertilité. Noirs bubons, infini protoplasme, dents, sabots, cornes. Milliards d'yeux sombres et avides. Émanant de lui et le nourrissant, des milliards de corpuscules mutagènes. L'emprise. Elle a fait cet enfer qui croît et pourrit à une vitesse démesurée.

Horlas. Ces monstruosités au fond des bois. Humains hideux et difformes. Horsains, l'accouplement de l'humain et du horla. Animaux porteurs de souillure. Perversion des mœurs et des écosystèmes.

Dégénérescence. Aucune forme de vie ne conserve sa pureté génétique. La faune et la flore les plus belles finissent par changer. Bâtardises, hybridations. Corps, organismes tordus, fourchus, tentaculaires.

Les humains redeviennent des animaux. Certains ont perdu le langage. D'autres se métamorphosent déjà en bêtes. Lycanthropes. Corax. Ils conversent avec les bêtes dans la langue putride, la mère de toutes les langues, langue de borborygmes que savent parler toutes les gorges.

Porteuses de spores corruptrices, les Mères Truies. Tétant leurs mamelles distendues, les porgrelets, amibes grises et aveugles, progéniture et nourriture des Mères Truies qui ricanent sans fin.

Épidémies. Germes qui se répandent des animaux aux hommes. Vagues de mutations. Furoncles, poils, croûtes. Souillure des peaux et des os. Vermines dans l'humus, vermines dans les greniers à céréales, vermines dans les cerveaux.

L'emprise abâtardit aussi bien les corps que les esprits. Orgies. Cannibalisme. Consanguinité. La gangrène touche la société. Corruption sociale. Décadence. La fin des temps est une corne d'abondance putride.

L'Égrégore

L'essence de Shub-Niggurath, qui envahit et constitue Millevaux, est à la fois un corpuscule et une onde. L'emprise est le corpuscule et l'égrégore est l'onde.

L'égrégore est une trame psychique sur laquelle s'imprègnent toutes les hantises humaines. La psyché humaine a donc alimenté et façonné l'égrégore, aussi bien que l'égrégore alimente et façonne toute chose à Millevaux, sorcellerie et horlas en premier lieu. Si l'égrégore existe depuis la nuit des temps, elle est extrêmement concentrée à Millevaux.

Elle constitue à la fois le matériau et l'énergie de la sorcellerie. Tout rituel sorcier vise à manipuler l'égrégore. Mais l'égrégore manipule aussi le sorcier. Plus le sorcier croit dans le pouvoir de sa magie et la laisse le contrôler, plus cette dernière marchera. L'égrégore donne aussi naissance et forme aux horlas qui peuvent ainsi revêtir l'aspect d'êtres de légendes. Elle s'accumule dans des lieux hantés, anciens théâtres de massacres, de batailles, ou de hauts faits religieux ou légendaires. Dans ces endroits, tout peut arriver. Surtout le pire. Car l'égrégore de Millevaux est néfaste. Rémanence psychique du cataclysme et de la guerre qui l'a engendré. Expression même de la malignité du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. A forte concentration, elle broie la raison des plus forts.

Spectres, Entités Mythologiques, événements surnaturels, sont intimement liés à l'égrégore. Son omniprésence imprègne Millevaux d'un réalisme magique. Légion de faits dignes des contes sont acceptées comme vrais et sans surprise. La forêt est en proie à un merveilleux horrifique. Les horlas prennent les atours de chevaliers, d'ogres, de dragons. Les morts se mêlent aux vivants.

Ressentir des émotions fortes connecte à l'égrégore. Ici, on peut mourir d'amour, de honte ou de colère. De chagrin, de peur ou de solitude. Les personnages sont si gorgés d'égrégore que tout est possible en ce qui les concerne. Ils sont liés entre eux par des destins extrêmes. La condition de héros, de salaud ou de martyr est dans leur sang. Ces figures tragiques de l'enfer forestier abritent cette force psychique agrégée depuis des siècles et des siècles, carburant qui les rend capables de prouesses et d'atrocités.

La Société

Communautés farouches perdues dans la forêt ou grandes villes de fer et de pierre bataillant contre la nature. Les hommes ont survécu et reconstruisent peu à peu une civilisation.

Tous les codes moraux sont à réinventer. Si les grandes cités sont le centre de révolutions, ce sont avant tout des retours en arrière. Oligarchies et tyrannies, suprématie de religions aux atours millénaristes, lois brutales. Féodalité. Les villes sont sales et grouillantes, les villages sont des enclaves de peur. Des osts de chevaliers aux maquisards en armes, la guerre fait rage.

Mais la civilisation est aussi synonyme d'espoir. Commerce, voyages, redécouvertes technologiques. La philosophie questionne son environnement et réinvente une culture en phase avec l'enfer vert.

Cependant, même au sein des capitales les plus contrôlées, règne l'anarchie. Loi du plus fort et loi du talion. Mœurs féroces et folles, moralité pragmatique, oubli et perte des repères. L'autorité féodale n'a d'emprise réelle que sur quelques fiefs noyés dans la forêt. Dans la nature sauvage, point d'État, point de police, point de monnaie. Juste la peur de son prochain. Les écorcheurs, brigands sans pitié, tiennent le maquis.

Les héros, les salauds et les martyrs ont tout à réinventer dans cet enfer forestier devenu une terre des possibles. Ils sont les maîtres et ils sont les esclaves. Ils sont les courtisans et les rebelles. Ils sont les rois et les pirates. À eux de guider l'humanité ou de précipiter sa perte.

... Quand ils ne sont pas au-delà de la condition humaine. Gnomes dépositaires de la mémoire et persécutés pour cela. Confrères des Masques d'Or infiltrés dans toute la société. Corax tiraillés entre leur âme d'homme et leur âme de corbeau. Horlas, monstrueux hérauts de la nouvelle chair.

Ils sont les facettes de cette société torturée, cette société qui est une anarchie en train de se relever et qui s'effondre sans cesse. À moins qu'ils ne soient d'ailleurs. Humains de cet Extérieur maudit et inconnu, derrière les barrières du Mur de la Honte, de l'océan ou de l'espace.

Le Clan

Dans l'enfer forestier, qu'on soit un nomade perdu dans les bois ou un intrigant à la cour du roi, la survie fait loi. Et comme il est dur de survivre seul, presque tous les hommes appartiennent à un clan.

Que ce soit sa famille, ses amis ou sa tribu, le clan est un appui fort, une contrainte terrible. Alors que vous avez promis de ne laisser tomber personne, on a prévu de vous sacrifier à la cause commune.

La loi du clan prévaut sur la loi de la ville. Elle est nécessaire et implacable. Que ce soit la loi d'un père terrorisant ses enfants à coups de ceinturon ou la loi d'une société secrète veillant à la sécurité de ses membres. Le clan est un canevas complexe d'alliances et de dettes, de promesses et de devoirs. Les liens du clan sont aussi forts que les liens d'amour ou de vengeance. Ils sont souvent des liens d'amour et de vengeance. Des liens du sang. Des pactes de sang.

Si le clan peut se limiter à une modeste cellule, il existe des organisations ramifiées. Guildes corporatistes, factions en guerre perpétuelle, phalanges paramilitaires. La Caste des Veilleurs, société secrète vouée à la lutte contre les horlas. Les Sarcomants, inquiétants façonneurs de la chair.

Tous les clans ne sont pas ouverts aux humains. Au sein des Loges, les Confrères des Masques d'Or préparent leur suprématie. Les Lignées, références généalogiques, relient les Confrères à d'illustres ancêtres et définissent des lignes de conduite parallèles aux Loges. Pendant ce temps, les Voies Corax dessinent le complexe écheveau philosophique des hommes-corbeaux.

Les horlas, pour certains, ont des affinités avec les humains. Ils les infiltrent, les corrompent, les séduisent et les manipulent. Ils noyautent des sectes telles que la Mano Senestra, insinuée dans toutes les couches de la société en Al-Andaluz.

Les personnages, héros, salauds et martyrs de leur temps, sont à la fois les otages de leurs pactes anciens et les fondateurs de nouveaux clans.

La Religion

La terre est devenue un enfer et chaque homme questionne ce fait. L'oubli et la chute de la civilisation ont fait disparaître le souvenir du divin dans le cœur de beaucoup. Pour ceux-là, il n'est pas de Dieu qui aurait pu vouloir cet enfer. La vie à Millevaux n'a aucun sens.

Pour beaucoup d'autres, le divin est au contraire partout. La forêt, sa faune et sa flore ont une volonté. Chaque arbre, chaque pierre levée, chaque feuille peut être un dieu animiste. C'est aussi la vision du druidisme. Célébrer la nature bienfaisante, druidisme blanc. Vénérer les horlas comme dépositaires de ses secrets, druidisme noir.

Les grandes religions du Livre connaissent aussi un nouvel essor. Catholicisme, Orthodoxie, Islam, Judaïsme sont réapparus avec une approche millénariste. L'égrégore permet aux croyants d'accomplir des miracles de la foi. Tantôt salvatrices, tantôt hermétiques, tantôt guerrières, les religions du Livre se sont lancées dans une grande conquête des âmes perdues. Elles sont souvent perverties en hérésies millénaristes, parfois abjectes, toujours étranges. Lazaréens ressuscitant les morts au nom de Jésus, Expiatistes précipitant le Jugement Dernier, Disciples de Khlyst recherchant Dieu dans le péché, Sheitanites corrompant le message du Coran. Ces hérésies embrasent des nations entières, portées par les messies d'une nouvelle ère. Ou se résument à des délires en vase clos au sein de microcommunautés illuminées.

Ainsi de nouvelles religions apparaissent. Ou d'autres renaissent de leurs cendres. Adoration de Moloch-Baal à Carthage, vénération d'Irminsul l'Arbre-Dieu en Saxe.

Quand l'égrégore et le surnaturel affleurent en permanence, quand le secret des origines taraude les plus fous, quand vivre en enfer demande de trouver un sens, la religion a toujours son mot à dire.

Et dans les profondeurs de la forêt et de la terre, Shub-Niggurath, le père et la mère de tout, demeure éternellement silencieux et sans message pour l'humanité, ni même pour les horlas.

La Science

Millevaux n'est pas un univers strictement médiéval. Nous sommes sur les ruines de l'Europe. Dans cette ère post-apocalyptique, on trouve de nombreux vestiges et reliques du temps passé. Délabrés par le temps, méconnaissables, enfouis, corrodés, cassés, détournés sont les restes de l'Âge d'Or.

Les personnages arpentent les décombres des maisons, des villes et des splendeurs de l'ancien temps, recouverts de forêts ou réaménagés par de nouveaux habitants. Roulent dans des véhicules à essence tous-terrains en serrant les dents pour ne pas tomber à court de carburant dans un maquis hostile ou au milieu des Voies Déchues, à des lieues de toute civilisation. Défendent leur campement avec les dernières cartouches d'un antique fusil à pompe.

Se battent pour la moindre merveille du passé. Reliques vulgaires, breloques inutilisables, smartphones hors d'usage, vêtements insolites. Reliques merveilleuses, toutes sortes de machines qui fonctionnent encore et font des prodiges.

Font de nouvelles découvertes. Technologie endémique, la science étrange de Millevaux. Machines à orgones, automates kaballistiques, calculateurs à rouages, golems, sérum de mémoire cellulaire. L'alchimie, science de toutes les sciences, transmutations, décoctions.

Dehors, le futur. Derrière le Mur de la Honte parcouru de frissons électromagnétiques, l'Extérieur et ses artefacts miraculeux. Implants neuronaux, drones furtifs, armement high-tech.

Comme la forêt recouvre toute chose humaine, l'obscurantisme recouvre tout progrès. Des prêtres illettrés brûlent des livres rares. Des artisans montent des meubles biscornus avec des outils archaïques. Pour un salon richement orné des plus belles peintures de contemporains, unemultitude des terriers remplis d'hommes noircis qui mangent des racines et savent à peine dire quelques mots. Le peuple, qui a oublié son histoire, parviendra-t-il un jour à s'en réinventer une ?

L' Amour

L'égrégore exacerbe toute émotion. Les habitants de Millevaux sont à fleur de peau et à fleur de rage. L'amour est leur langage. Un amour qui alimente tout, un amour tragique, déraisonnable, pour des êtres, des choses, des idées. Un amour qui ignore son nom, qui embrasse fort et étreint avec violence. L'amour ici-bas peut tuer. Et c'est exactement ce qu'il fait, tous les jours.

Les héros, les salauds et les martyrs de Millevaux sont en proie à leurs désirs. Ils peuvent sombrer dans la plus noire des passions d'un simple regard. Un baiser est pour eux un pacte de sang. Faire l'amour est un acte de foi, un crachat de vie au visage de l'enfer. Cet amour balaye toute autre valeur et toute hiérarchie d'un revers de main. Cet amour leur donnera une force à faire trembler les dieux. Cet amour les jettera plus bas que terre, impuissants. Il finira toujours par les tuer. Remplissant leurs veines jusqu'à faire bouillir leur sang. Ou quittant leur corps jusqu'à ce qu'ils s'assèchent et rendent leur dernier souffle.

Bien sûr, la haine marche à ses côtés. Sa sœur siamoise. On ne sait plus la différence entre les deux, on sort les poings pour caresser, on plante un poignard dans une chair adorée, on tue pour dire je t'aime.

L'amour n'est pas nécessairement charnel. C'est la fascination pour un mentor. La dévotion à un père. La confiance donnée à un ami. Le respect pour celui qui vous a sauvé la vie au péril de la sienne. C'est un mouvement qui pousse à entrer dans le jeu des trahisons et des sacrifices. À écrire des serments de fidélité sur des parchemins qui tombent en poussière l'instant d'après. À prendre des mensonges pour des évangiles.

Un mot de haine peut tuer. Un mot d'amour peut rendre la vie. L'inverse est aussi possible.

Les héros, les salauds et les martyrs sont sur une route de passion, à travers une jungle de drame. Et c'est toujours un chemin de croix.

Les Pulsions

À Millevaux, les hommes n'ont pas d'autre choix que laisser parler leur part animale.

De toutes les pulsions des personnages, l'orgueil est souvent la plus forte. De cet orgueil des héros qu'on appelle l'hubris. Impliqué à l'extrême dans des conflits aux objectifs toujours grandissants, le héros orgueilleux ne réfléchit pas un instant aux conséquences. Le désastre attend toujours ceux qui mettent leurs forces sans entrave au service d'une cause. Et la désolation attend ceux qui se mettent en travers du chemin des héros.

Les héros ont cette colère, cette rage qui répand le sang, ce courroux qui abat des nations entières, cette méchanceté qui tue de chagrin les âmes les plus pures. Les héros sont leurs premières victimes.

Quant aux salauds, ils ont l'avarice. L'avarice de l'or, l'avarice de l'engagement, l'avarice du risque. Cette prudence d'en mettre de côté pour les mauvais jours, des jours prochains qui seront toujours plus sombres. Ils comptent et rendent œil pour œil, dent pour dent. Ils protègent toujours un trésor, ils construisent des châteaux de cartes. Ils ont aussi cette envie, cette cupidité, cette avidité. Les salauds sont des prédateurs. Instinct primal. Ce qu'ils veulent, ils le prennent.

Quant aux martyrs, sont-ils victimes ou complice des deux premiers ? Ils ont cette paresse de ne pas choisir, cette paresse de laisser la fatalité lui dicter un destin. Ils s'offrent le luxe de souffrir plutôt que de se battre. C'est un luxe et c'est une luxure. Ils goûtent la douleur comme le sexe, intensément, avec la joie extatique d'en être digne. La passion transverbère leur visage quand ils communient avec leur bourreau. Les martyrs ne s'offrent pas au supplice, ils l'exigent. Car ils sont l'expression de la justice. Le martyr est la justice. Il souffre et meurt pour écrire les futures tables de la loi. Il est l'exemple. Il est debout dans son propre sang, plus courageux que le héros, plus prudent que le salaud. Et de son sang il trace sa marque dans l'histoire vierge de Millevaux.

Trop animaux pour être humains, les héros, les salauds et les martyrs n'expriment jamais que la voix de leur inconscient.



La Chair

L'humain est le plus bestial des animaux. Sa chair nue et fragile en fait un être à part dans cet écosystème qui ne valorise que la survie.

Il est un déni de l'emprise et de la laideur de Millevaux. Beauté des corps de porcelaine, frémissement des épidermes, profondeur des regards. Cheveux d'or, dents peintes et serties de pierres précieuses, muscles statuaires. La forêt des visages et des couleurs de peau.

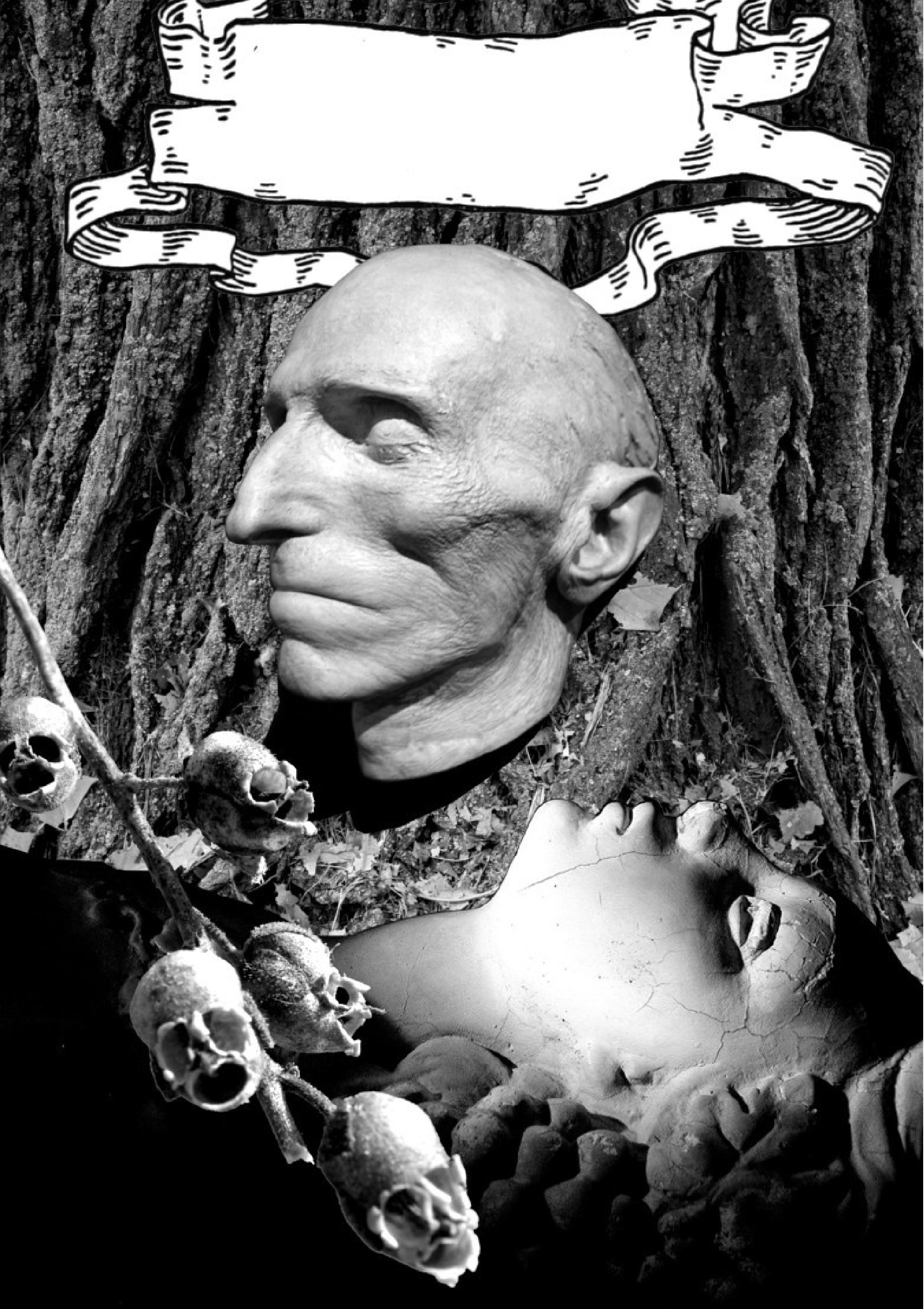
Vivre, vivre intensément pour ne pas mourir. Étreintes charnelles, se réchauffer, avide du corps de l'autre, le frisson, les mains qui arpentent, du sexe, toujours plus pour profiter de la fin des temps, du sexe pour faire la guerre, du sexe pour célébrer son amant, du sexe pour dominer le monde. Du sexe à tout âge pour retarder le flétrissement des chairs et des esprits.

Synthèse des phéromones et des humeurs, boissons d'orgasmes et substance mort, substantifique moelle, ambroisie lymphatique, machines à orgones.

C'est la promiscuité des corps dans toutes les circonstances, favélas surpeuplées, cales des galères, froideur des cavernes. Se serrer les uns contre les autres par peur ou par dépit, partager la chaleur et les germes, odeurs fauves, vacarme des villes étouffantes, maladie, raclements de gorges, contagion, furoncles, gangrènes, les chairs à vif. Épidémies, la peste, la panlèpre, la chienlit. Souffles rauques des médicastres.

Combat, une autre communion des corps. Prouesses, élans, courses. Fracas des armes et des corps, les os qui craquent, les épées qui frappent. Haches. Son du clairon au fond des bois. Science des bretteurs. Canonnades.

Bruit de la scie. Bras et jambes tombent avec des bruits de troncs d'arbre. Amputations, torture, morsures de monstres. Transformation du corps. Membres automates, épiphyse golem, peau d'écorce. Symbioses horlas. La chair est la nouvelle frontière.



PHRASES

Je suis celui qui parle par deux bouches :
une bouche pour les hommes
et une bouche pour les Dieux.

12 exemples de création de personnage

Folie : Une voix dans ma tête veut me dicter ma conduite. Un fantôme tapi derrière les arbres dans la forêt de mon esprit. Qui est-ce ?

Mémoire : Je porte une tête coupée dans mes bras, recouverte d'un sac plastique ensanglanté. Je veux me rappeler. Qui est-ce ? Suis-je un assassin ?

Nature : Je veux échapper à cette meute de chiens qui me donne la chasse à travers la forêt.

Emprise : Je veux lutter contre cette maladie qui me transforme en animal. Était-ce cette morsure de bête ou l'étrange forêt que j'ai traversée ?

Égrégore : Des esprits me suivent partout où je vais. Me veulent-ils du bien ou du mal ? Quelle apparence, quels pouvoirs ont-ils ? J'ai peur.

Société : Je veux grimper les échelons de la société pour atteindre le pouvoir suprême, qu'il soit souverain, religieux ou technologique.

Clan : Nous sommes des frères de sang qui veulent vouer leur vie à la lutte contre les horlas. Nous sacrifierons tout sauf notre fraternité.

Religion : Je suis un moine qui veut accomplir un pèlerinage avec ses compagnons à travers la forêt jusqu'à Saint-Jacques de Compostelle.

Science : Je veux franchir le Mur de la Honte car je possède une balise qui peut désactiver son champ électromagnétique. Je pourrai fuir Millevaux.

Amour : Je voulais seulement qu'elle m'aime. Et maintenant elle ne respire plus. Pauvre de moi !

Pulsions : Je veux accomplir de hauts faits de chevalerie et détruire des monstres hideux pour prouver à mon salaud de père que je suis un vrai homme.

Chair : Quand il aura combattu ou fait l'amour avec moi, il ne voudra plus connaître d'autre sensation.

144 exemples de phrases

Le nombre de phrases qu'on peut écrire est infini. À défaut de couvrir l'infinité, voici quelques exemples. Les joueuses peuvent même les reproduire tels quels si elles sont en manque d'idées ou si elles veulent s'imposer un exercice de style.

1 Folie

1 J'ai vu ma mère dans mon lit alors qu'elle est censée être morte.
2 La vue du horla dans le cercle de pierres levées m'a poussé à fuir en hurlant.
3 Tous ces scolopendres qui montent de la terre,
ils veulent me grimper dessus, me mordre, me ronger...
4 Je t'aime mais parfois j'ai envie de te frapper
jusqu'à faire éclater la pulpe de ton beau visage.
5 Le visage de l'homme que j'ai tué est apparu dans la foule.
6 Je suis devenue la reine des habitants de la forêt. Qu'importe qu'ils soient morts.
7 J'ai eu cette migraine terrible, je voyais passer des vers dans mon champ de vision.
8 La nuit dernière, j'ai rêvé qu'un horla dévorait mes organes sexuels.
9 La sorcière m'a maudite en criant en langue putride.
10 Ce sceau m'appartient. Il fait de moi le roi de cette forêt. Il me dit quoi faire.
11 Mon Dieu, tous mes amis sont devenus fous.
12 Elle m'a donné cette étrange potion pour me faire oublier la douleur.
C'était il y a des jours et des jours.

2 Mémoire

1 Cet homme prétend être mon frère mais je ne me souviens pas de lui.
2 Je ne me souviens pas de ce qui s'est passé cette nuit.
3 Un horla a assassiné mes parents.
4 Je n'aurai de repos avant d'avoir tué ce cerf qui manque à mon tableau de chasse.
5 Je le déteste, il m'a fait tellement de mal, mais je ne peux pas vivre sans lui.
6 Je porte l'arc d'un ancien pour m'accaparer son talent.
7 Qui suis-je ?
8 Sa famille me recherche pour me faire payer mes crimes.
9 Je voudrais oublier ce que j'ai vu à l'intérieur du cairn.
10 Les esprits des arbres m'ont parlé et veulent me protéger.
11 Je pense qu'elle est digne de ma confiance.
12 La rivière contient la mémoire de ceux qui s'y sont noyés.
Je l'ai assimilée en buvant son eau.

3 Nature

1 Je suis complètement perdue au cœur de cette forêt hostile.
2 Je me suis accouplé avec l'arbre.
Je sens encore la marque de son écorce et de ses épines dans ma chair.
3 Le sanglier m'a brisé la jambe avec ses défenses.

4 J'ai récolté des simples pour faire des potions.
5 Les champignons ont envahi la caverne en une seule nuit.
6 Je sens quelque chose s'agiter sous ma chair. J'ai peur de ce que ça peut être.
7 Enfin je vais pouvoir enfanter.
8 Nous avons bivouaqué dans les arbres à l'abri des vers du sol.
9 J'ai trouvé la route qui mène à Saint-Jacques de Compostelle.
10 La mer m'appelle quand je dors.
11 J'ai poussé mon ennemi du haut de la montagne. Je crois qu'il est mort.
12 Morte de soif, je m'évanouis dans les dunes.

4 Emprise

1 Mes enfants se remettent à marcher à quatre pattes.
2 Un troisième bras pousse sur mon corps et je ne le contrôle pas.
3 Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux.
4 Je l'ai vu dans une vision narcotique. Enfoui sous l'humus...
Le Maître des Mille Chevreaux... Indescriptible...
5 J'ai été victime d'un sévice rituel et je vais me venger si je ne perds pas la raison avant.
6 Nous avons purifié ces monstres par le feu.
7 Cet horla ressemble tellement à ma mère... Si seulement je pouvais voir tout son corps...
8 Sa peau a commencé à changer de couleur. Elle purule.
9 Elle m'a dit vouloir des choses qui m'ont donné le frisson. J'hésite à accepter.
10 Des. Milliers. De. Rats.
11 Ils sont tous morts là-bas. Corps gonflés.
12 J'ai soudoyé le bourgmestre avec un coffret de caps.

5 Égrégore

1 Je me demande si ce qu'on dit sur ce château est vrai.
2 Ils pensent tous que je suis l'assassin.
3 J'entends encore leurs cris, plus forts que jamais.
4 La Dame Blanche est encore apparue sur le chemin la nuit dernière.
Elle ressemble à ma sœur mais ce n'est pas possible.
5 Une puissante déité horla contrôle cette forêt.
6 J'ai versé mon sang sur le pentagramme, mangé la poupée de chair
et prononcé l'incantation en langue putride.
7 J'ai tué cette chose. Son sang noir a giclé sur moi et est entré dans ma peau.
8 Les pistolets qui étaient posés dans le cercle
étaient les mêmes que ceux utilisés lors de cette fusillade qui a eu lieu il y a des siècles.
9 Toute la forêt s'est mise en colère. Les ronces m'ont meurtri,
les branches m'ont fouetté, le sol s'est ouvert sous mes pas.
10 Cette petite fille me paraît aussi familière qu'inquiétante.
11 Ce que j'ai vu ne pouvait pas être réel. J'ai sûrement rêvé.
12 Le vieil homme est venu à ma rencontre. Le destin l'a placé sur ma route.

6 Société

1 Nous établissons une guilde de brocanteurs à Noirmont-Ferrant.
2 Je viens d'être arrêtée pour avoir critiqué l'autorité en place publique.
3 Elle fait outrage aux bonnes mœurs. Cela m'écœure.
4 J'ai conquis une nouvelle forêt au nom de mon seigneur.
5 Nous avons condamné les mouches pour leurs crimes contre notre bétail.
6 J'ai remporté la bataille mais j'ai perdu beaucoup d'hommes.
7 Je crache au visage de ceux qui se prétendent les maîtres dans ce monde sans foi ni loi.
8 Je suis une espionne de l'armée chinoise en infiltration à Millevaux.
9 Nous embarquons dans un navire qui va traverser la Mer des Tyrans jusqu'à Carthage.
10 Cette trappeuse m'a arnaqué sur la qualité de ses peaux.
11 J'écris un livre qui explique que l'homme est naturellement mauvais.
12 Notre peuple a été chassé de ses terres natales et survit dans un taudis de Métro.

7 Clan

1 Je suis un horla infiltré parmi les humains et la Caste des Veilleurs me traque.
2 Ma tribu doit vaincre.
3 J'étudie la sarcomantie pour apprendre à créer la nouvelle chair.
4 J'apprécie sa compagnie mais mettrais-je ma vie en péril pour lui ?
5 Je combats avec l'épée de mon père.
6 J'ai couru pour échapper à la Caste des Nettoyeurs.
7 Tous les serments, les sceaux et les pactes de sang
ne tairont pas les mensonges qui se cachent sous notre alliance.
8 Elle m'a sauvé la vie pour que je lui sois redevable.
9 Je n'ai pris aucun plaisir à le tuer, je n'ai fait qu'obéir aux ordres.
10 En tant que membre de la Loge Noire, je pense qu'il faut asservir les humains.
11 Je suivrai la Voie du Corbeau. Se transformer en homme est un péché.
12 Je sais que je déshonore la lignée des Machiavel en devenant peintre.

8 Religion

1 Je me suis convertie au catholicisme pour pouvoir me marier avec lui.
2 Les rochers m'ont parlé cette nuit.
3 Je pars récolter les plantes de fertilité à la lueur de la lune.
4 Le Christ qui est mort sur la Croix et ressuscité
va revenir sur Terre et revivra sa Passion pour notre salut à tous.
5 Vous dites qu'un dieu a créé cet enfer ? Je ne m'étais jamais posé la question.
6 Les 5 piliers de l'Islam m'aideront à trouver le chemin
de cet enfer forestier. Inch'Allah !
7 J'ai consommé l'hostie mais elle avait un drôle de goût.
J'ai prié devant les icônes mais elles avaient un drôle de regard.
8 Que tout brûle, par Moloch !
9 Iä Shub-Niggurath, le Bouc Noir aux Mille Chevreaux !
10 Je pars assister aux discussions talmudiques qui ont lieu sur les ruines du crash.
11 Emprise et pureté. Tout est dans le tao.
12 Aucun dieu ne serait assez cruel pour avoir voulu me faire naître à Millevaux.

9 Science

1 Ma calèche me conduit à un atelier qui donne sur les canaux asséchés de Venise.
2 Je veux retrouver la personne qui figure sur ce vieux cliché de polaroïd.
3 Je crois que ce guerrier équipé en bioware
s'est réveillé d'une stase dans laquelle il était plongé depuis l'Âge d'Or.
4 Cet implant à rouages et à symbiote horla me paraît tout à fait fiable.
5 J'ai reçu des tirs laser de ces étranges gardes-frontières du Mur de la Honte.
6 Ce mousquet aurait bien besoin d'être graissé.
7 Mon 4x4 sera bientôt à court d'essence.
8 Je suis une automate ashkénaze en quête de conscience.
9 Notre atelier d'alchimie est sur le point de découvrir la pierre philosophale.
10 Dieu connaît toutes les réponses.
11 Je travaille dur à la forge.
12 Il faut brûler tous les livres.

10 Amour

1 Du premier regard, j'ai su que c'était lui.
2 Quel salaud ! Pute borgne des Balkans !
3 Au cœur de cette effroyable bataille, j'ai eu envie de l'embrasser.
4 Mon maître est si savant. Je l'écouterais jusqu'aux plus noires heures de la nuit.
5 Ensemble, nous nous sommes baignés
dans le sang d'un bouc en récitant notre serment mutuel.
6 Je l'aime mais elle n'aurait pas dû se mettre en travers de mon chemin.
Tant pis si je dois la livrer à la milice.
7 Je suis prêt à mourir pour mes enfants.
8 Les hommes et les femmes s'agenouillent sur mon passage en signe de déférence.
9 Nous sommes comme deux arbres où la même sève coulerait. Tu es mon fils, je suis ta mère.
10 Je ne t'abandonnerai pas.
11 Elle m'a dit que mes parents étaient morts.
12 Si seulement je pouvais encore faire confiance…

11 Pulsions

1 Je suis prête à bâtir ma réputation d'héroïne sur un champ de ruines.
2 Je participe à la ruée vers l'or en Transylvanie.
3 Cette nuit au fond des bois, j'ignore si j'ai participé à un happening artistique,
une hystérie collective, un rituel païen ou une orgie.
4 Cette mystérieuse et sensuelle fleur rouge m'apportera puissance et savoir.
5 À quoi bon lutter encore ?
6 J'ai cuisiné potées, poulardes et venaisons pour un festin historique.
7 Seul lui trancher la tête apaisera ma souffrance.
8 Je ne veux pas entrer dans cette forêt.
9 Éprouver des émotions ne fait pas partie de mes faiblesses.
10 Je comparais devant le tribunal des Docteurs de la Peste.
11 La bataille est plus importante que la victoire.
12 Je n'ai pas d'explication à ce que j'ai commis.

12 Chair

1 Mon épée a soif de sang.
2 Nous allons faire l'amour à nouveau.
3 Sa peau a la blancheur d'un mariage d'été.
4 Nous sommes vingt hommes et femmes à croupir dans cette minuscule geôle.
5 Ce matin à la maladrerie, bien des compagnons de la veille sont emmaillotés dans des draps.
6 Mes mains sont putréfiées depuis que je lui ai insufflé une partie de ma vie.
7 Je perds… tellement de sang.
8 Ils étaient tous nus et marchaient à quatre pattes, grognant.
9 J'ai sauté de toits en toits pour rattraper le spadassin.
10 Deux semaines à ne manger que de la terre et des vers. Je n'en peux plus.
11 Je suis tellement heureuse de pouvoir lui faire du mal.
J'ai hâte de tester mes nouveaux instruments.
12 J'ai vaincu la bête-loup mais elle m'a arraché un bras.



144 exemples de pouvoirs

1 Folie

1 **Opium Jaune :** Un opium d'origine inconnue, puissamment addictif, qui donne des visions délirantes et fait entrer en communion avec le Roi en Jaune.
2 **Viande Noire :** Une forme de terre ou la viande d'un animal inconnu. Nourriture noire, corrosive et spongieuse aimée des horlas. Canal vers Shub-Niggurath.
3 **Illusions :** La réalité n'est qu'une perception tordue des faits. Je sais comment tordre celle des autres et leur faire accroire mes fantasmagories.
4 **Guerre psychologique :** Mon cœur est un général, mon esprit est un stratège et les mots sont mon armée. Nul ne survit aux guerres mentales que je déclare.
5 **Serviteur Ombre :** Grâce à la magie noire, j'ai donné chair à mon ombre. Elle est mon serviteur et exécutera mes ordres conscients... et inconscients.
6 **Métempsychose :** L'art d'échanger les esprits entre eux. Je suis un voyageur téméraire pour qui les corps ne sont que des vaisseaux.
7 **Espionnage télépathique :** L'art de mettre les âmes sur écoute. Je lis dans les visages, dans les yeux et dans les cœurs, collecte mensonges et secrets intimes.
8 **Phobomancie :** Les peurs des autres sont des peintures. Je sais manier le pinceau à merveille et d'une petite phobie fais un chef d'œuvre de terreur.
9 **Messianisme :** Dieu ou charlatan, je suis le prophète d'une nouvelle ère. Les foules me suivent subjuguées et chaque homme me vénère ou m'exècre.
10 **Main de folie :** Ma main a jadis serré celle du Roi en Jaune. D'une frappe ou d'une caresse, j'offre un billet pour la nef des fous.
11 **Démiurgie :** Je crée des cartes, des mappemondes et autres objets qui contiennent des mondes. Il suffit d'y toucher pour y être absorbé.
12 **Mnémomancie :** La mémoire est un livre vierge sur lequel j'écris ce que je veux. Souvenirs implantés, fausses croyances, science du flachebacque.

2 Mémoire

1 **Flachebacques :** Je suis un explorateur de l'oubli. Je perce petit à petit le mur de la dead zone mémorielle. Fulgurantes visions du passé.
2 **Psychokinésie :** Je lis des doigts l'égrégore contenue dans les objets, accédant à des scènes du passé, des souvenirs entreposés ou des talents perdus.
3 **Anamnésie :** Je suis incapable d'oublier. C'est un don et c'est une malédiction. Pas une seconde de mon passé qui ne soit en train de me hanter.
4 **Tarot du passé :** Les souvenirs perdus suite à l'oubli alimentent l'égrégore. Celle-ci s'imprime sur les tarots qui racontent alors le passé retrouvé.
5 **Tarot de l'avenir :** Les Tarocchi della Florenza disent l'avenir autant qu'ils le provoquent. Cartomancie de combat ou lenteur divinatoire. Imprécis, redoutable.
6 **Voyage psychokinétique :** Toucher les objets permet de voyager dans le temps et l'espace, vers l'événement le plus signifiant lié à cet objet. Labyrinthe des causes.
7 **Interroger les morts :** Par la pensée ou par leur bouche pourrie, les morts parlent à qui veut bien marcher dans leur chantage. De la vie, de l'au-delà *et caetera*.
8 **Toucher d'oubli :** Une caresse, je brise ton souvenir. Une griffure, je te le vole. Une gifle et ta mémoire sera un cimetière dont je serai le fossoyeur. Amen.
9 **Immunité à l'oubli :** Je ne sais pas pourquoi mes amis oublient toujours tout. Dois-je avouer que je me souviens de tout ? Toute vérité n'est pas bonne à dire...

10 Généalomnésie Corax : Les Corax ne vivent que dix ans mais portent la mémoire de leurs ancêtres depuis deux siècles. Puits de science aux maints embranchements.
11 Psychométrie inversée : Artisan, artiste, forgeron, j'imprime dans des objets des souvenirs, des sentiments, des talents. Bague d'amour, épée rageuse, livre savant.
12 Transfert des âmes dans des objets : Je copie ou je coupe et colle des âmes dans des livres, Je crée un château où je cache ma mémoire. Une pièce par souvenir, une femme dans un cadre.

3 Nature

1 Survivalisme : Chasse, alimentation, bivouac, combat, histoire naturelle, tannerie. La survie en forêt ou en milieux hostiles n'a pas de secrets pour moi.
2 Décoctions : La nature de Millevaux fournit faune, flore et minéraux riches en substances d'une puissance prodigieuse. Drogues, baumes, remèdes, poisons.
3 Chamanisme : En harmonie avec la forêt et les êtres qui y vivent, je parle le langage des esprits animaux, aperçois l'avenir, maudis mes ennemis.
4 Communication animale : Par la pensée, la langue putride, des phéromones, des gestes ou des cris, parler aux animaux est possible si j'oublie ma propre humanité.
5 Projection dans la forêt des esprits : La forêt des esprits se superpose à la forêt matérielle. Un monde d'égrégore où règnent morts et horlas. Réservé aux voyageurs intrépides.
6 Lutte contre la forêt : Par la hache ou l'alchimie, par le napalm ou la magie, j'ai juré de venir à bout de la forêt et de toute l'ignominie qu'elle abrite.
7 Cataplasmes : Herbes, résines, feuilles et asticots me servent à confectionner pansements, baumes et cataplasmes pour soigner gangrène, phtisie et infection.
8 Symbiose végétale : Sève régénérante, cultures épidermiques, peau d'écorce. Le nouvel ordre végétal s'accouple à l'humain. Ce dernier peut profiter du mariage.
9 Pyromanie : Fougères, arbres, buissons. Tout doit brûler. Pyrokinésie, braises, bidon d'essence. Le feu est le meilleur ami de l'homme contre la nature.
10 Nécrogastrie : J'ai le pouvoir de ressusciter tout ce que j'ai un jour mangé. Animaux, plantes, objets... et humains... Cela met en appétit !
11 Fertilité tactile : Sous chacun de mes pas, la végétation se développe à toute vitesse. Explosion forestière, tempête de lianes et d'éclosions, pluie de spores.
12 Flétrissure : Tout ce que Crésus touchait se transformait en or. Tout ce que je touche se nécrose, moisit et dégénère à vue d'œil. À ma guise.

4 Emprise

1 Contact des horlas : Les horlas, on en parle beaucoup mais personne ne les voit. J'ai le sinistre pouvoir de les appeler à moi. Je vais enfin savoir...
2 Création de horla : Des chairs animales, de la terre, de l'égrégore, des rituels. Je suis prêt à prendre tous les risques pour créer un horla de mes mains.
3 Symbiote horla : Les horlas s'hybrident avec la chair, le sang, le cerveau et le cœur humain. Emprise inconsciente, résultat d'expérience ou pacte faustien.
4 Détection de l'emprise : L'emprise a une odeur, véhicule des hormones, laisse une trace visuelle dans l'infrarouge, dans l'aura, dans la forêt des esprits. Horlas !
5 Destruction de l'emprise : L'emprise est un corpuscule que la volonté peut détruire. D'un geste, je purifie la flétrissure et anéantis l'abondance.
6 Contact de Shub-Niggurath : Nul ne sait où vit ni à quoi ressemble Shub-Niggurath. Drogue, chamanisme ou folie, je sais comment le voir et le contacter. Oserai-je ?
7 Transformation en horla : Horsain (homme au sang horla), victime d'une malédiction ou sorcier ambitieux, je me transforme en horla. Peu à peu ou soudainement.

8 Contact des déités horlas : Ils règnent sur la forêt, impériaux. Déités horlas, monstrueuses entités mythologiques. Un seul rituel, un seul rêve et je leur parlerai.
9 Atteint par la Chienlit : J'ai la Chienlit. Forme de peste fulgurante et ultracontagieuse. Je pourris sur place et je peux mourir d'un instant à l'autre.
10 Vampirisme (lignée Kevorkian) : J'ai le goût du sang et du sexe. L'égrégore coule dans mes veines mortes. Je suis un vampire damné sous l'emprise de Shub-Niggurath.
11 Récolte de l'emprise : On dit l'emprise mauvaise. C'est avant tout une source d'énergie que je collecte là où elle grouille en abondance : horlas, sorciers.
12 Inquisition : Ma foi est sans faille. Je consacre ma vie à traquer les démons qui hantent la forêt et les hommes. Tous les moyens sont bons.

5 Égrégore

1 Métamorphose : Que je le contrôle ou non, je change d'apparence. L'égrégore donne à mon corps une forme légendaire. Hier humain, demain un mythe.
2 Envoûtement : Par le toucher ou par l'intermédiaire d'un voult (objet lié à la cible), le sorcier envoûte. Amour, chance, fertilité, santé, tout se noue.
3 Pacte avec les morts : Les morts ont soif de faire commerce avec les vivants. Les clauses du contrat sont cruelles. Leur patience aussi grande que leurs pouvoirs.
4 Pose de charges maudites : Le sorcier envoûte des êtres ou des objets. Ainsi ils transmettent un maléfice, sont les yeux du sorcier ou le protègent du choc en retour.
5 Gastromancie : Je suis un cuisinier qui met son amour dans ses plats. Je peux aussi y mettre d'autres sentiments et toutes sortes de choses qui atteindront le mangeur.
6 Raccourcis limbiques : Il est des forêts étranges que seuls les initiés arpentent. Je m'y égare sans notion du temps. Le passage aboutit à des lieues à la ronde.
7 Allégorisme : Je crée inconsciemment des horlas humanoïdes à partir de sentiments ou de concepts (le Bonhomme Douleur, Monsieur Mon Passé, Dame Vengeance).
8 Auto-envoûtement : Certains sorciers sont leur cible d'envoûtement privilégiée. Chance, santé, changement du corps, protection anti-maléfices, rêves lucides.
9 Poltergeist : Les sorciers dévient dans des objets la colère contenue dans l'égrégore, provoquant des manifestations violentes dans des lieux envoûtés.
10 Exorcisme : L'égrégore, les démons, la folie et les horlas peuvent hanter les corps. L'exorcisme demande une foi, un courage, un savoir à toute épreuve.
11 Désenvoûtement : Désenvoûter une victime signifie entamer une lutte magique contre un sorcier. Le perdant du combat subit de plein fouet le choc en retour.
12 Égrégorisme : Art d'augmenter la charge de l'égrégore. Donne corps à des légendes, en crée de nouvelles, fait circuler des rumeurs, ressuscite des hantises.

6 Société

1 Discours : Les grands tribuns rallient une assemblée à leur cause d'un simple mot ou d'une tirade. Quand ils font un discours, ils écrivent l'Histoire.
2 Politique : Qu'importe l'idée pourvu que j'aie le pouvoir. Qu'importe le peuple pourvu que je le domine. Qu'importe les moyens pourvu que je dicte la fin.
3 Juridique : Loi du talion, conseil tribal, droit vulgaire, droit seigneurial, droit religieux. La loi appartient à qui sait la séduire dans son langage.
4 Finance : Troc, caps, ducats, lettres de change. Je connais la valeur des choses et des êtres puisque c'est moi qui la fixe. Tout se monnaye !
5 Souveraineté : Que je tienne mon droit du sang, de la force ou du verbe, je suis né pour régner et ce monde en ruines s'offre à moi comme un chien.

6 Rébellion : Je suis mon seul dieu et maître. Je suis de toutes les insurrections, de toutes les guérillas, de toutes les luttes. Anonyme insoumis.

7 Rumeur : Le peuple n'est qu'une éponge. Qu'on y souffle une rumeur et l'égrégore la répandra dans toutes les couches de la société. Voici mon arme.

8 Stratégie militaire : Science des terrains et connaissance des hommes. Batailles rangées et coups d'état feutrés. La guerre est un art et je suis un maestro.

9 Éminence grise : Les têtes couronnées peuvent tomber. Mieux vaut tirer les ficelles dans l'ombre. Amants, conseillers, manipulateurs : les maîtres du monde.

10 Illégalité : Les lois reconnaissent les audacieux comme dignes de les violer. Elles sont conçues pour freiner les idiots et me faire gagner la course.

11 Évasion : Qu'elle soit de pierre ou de bois, de cœur ou de chair, aucune prison ne retient longtemps le seigneur insoumis et rusé que je suis.

12 Contrôle des foules : La foule ne saurait se passer de maître. Messie, tyran, pasionaria, je lui parle la langue du cœur pour qu'elle me suive en enfer.

7 Clan

1 Pacte de sang : Famille, maître, patrie. Sous l'emprise de l'égrégore, aucun lien ne surpasse celui pour lequel j'ai fait couler mon propre sang.

2 Code d'honneur : Quand l'état, la religion et la morale ont disparu, nous portons notre propre code dans notre sang. Ceux qui n'en ont pas sont des animaux.

3 Alliés : Puisque nous avons perdu nos frères, que le monde veut notre perte, que seul il n'y pas d'espoir, créons des alliances ensemble contre la mort.

4 Contacts : Je ne suis ni fort ni beau ni malin. Je connais des gens qui le sont. Ils crèvent d'envie de me rendre le meilleur ou le pire des services.

5 Complot : Si tu me serres la main, recompte tes doigts. Je sais qui chuchote dans ton dos. Je suis le pire d'entre eux. Je suis la fin des certitudes.

6 Chantage : Il n'est nulle gloire qui ne cache une honte. Elle est comme une ombre que moi seul sais voir. Mon silence est d'or et cela n'a pas de prix.

7 Mafia : Seule la mafia est une loi légitime car elle se paye au vrai prix, celui du sang. Je défends notre cause car elle m'enrichit et me dépasse.

8 Effet papillon : Je sais lire les fils d'égrégore du destin, je vois comme tout est relié. Je sais sur quelle marionnette tirer pour faire tomber un empire.

9 Lire et parler entre les lignes : Les cours princières sont des cages aux fauves dorées. S'y faire comprendre par allusions détournées est indispensable à la survie.

10 Bouche d'opprobre : Un mot de moi et ta réputation s'écroule. Un discours et tu préférerais cent fois être mort. Je suis la bouche d'opprobre. Tous me redoutent.

11 Diplomatie : L'art de dire des choses aimables pour justifier des exactions. Pillards sanglants, condottieres cruels, princes magnanimes, tous écoutent.

12 Poisons : Tout est poison. C'est la dose qui fait le poison. Amour, venin, drogue, acide, métal, êtres et choses, le choix des armes et de la victime.

8 Religion

1 Golemisme : Emeth, je te donne la vérité et la vie. Meth, j'efface ton Aleph et je te donne la mort. Matière brute chargée d'égrégore, à mon service.

2 Imposition des mains : Mes mains guérissent tant que mon cœur est pur. S'il faillit un instant, alors que le Tout-Puissant pardonne ce que feront mes doigts.

3 Nécromancie lazaréenne : La Mort est mon sauveur, qui guérit mes peines.

Mon bourreau, qui châtie mes fautes. Mon berger, qui connaît toutes les réponses. Amen.

4 **Magie runique :** Chaque rune est un mot et chaque mot est un éclat de foudre. L'égrégore a décuplé le pouvoir des runes. Tatouages, gravures, gestes, feu.

5 **Magie druidique :** Seul le druide comprend les forces telluriques qui animent Millevaux, leur parle, leur commande ou leur désobéit. Druide blanc ou noir.

6 **Négation des prodiges :** Je ne crois pas en cette soi-disant magie. Si je n'y crois pas, cela ne peut m'atteindre. Pourvu que jamais je ne croie. Je prie pour ça.

7 **Miracles :** Il suffit de croire pour faire des miracles. Mais y croire si fort que l'on brûle tout son être dans sa foi. Et le reste du monde avec.

8 **Divinité :** Les audacieux sont incroyants, les idiots vénèrent de fausses idoles. Je ne suis pas un homme, je suis le nouveau, le seul vrai dieu.

9 **Cabbale :** La forêt, ce gigantesque Arbre des Sephiroth, porte le message secret de Dieu. Seuls les plus grands érudits de la Torah le comprennent.

10 **Contrôle de l'écosystème :** Les forces telluriques me traversent et je les contrôle. Le climat, la nature et les êtres obéissent et s'agitent au rythme de mes doigts.

11 **Transe mystique :** Peyotl, méditation, symbiose horla. A chacun son médium pour entrer en transe et explorer les innombrables strates mystiques de Millevaux.

12 **Pacte horla :** Ainsi disait mon maître horla : « Appelle-moi je ne parle pas. Pleure-moi je ne souffre pas. Offre-toi tu ne me sers pas. » Je vis pour lui.

9 Science

1 **Calcimantie :** L'art de souffler le chaud et le froid. Dans des proportions dantesques. Air, métal, eau, sang, je modifie leur température à volonté.

2 **Photomancie :** L'ombre et la lumière sont les pigments d'une même toile dont je suis maître. Aveugler, obscurcir, scruter à la loupe, observer au loin.

3 **Endo-artefacts :** Machines molles internes, symbiose horla, orgones dans le sang, membres-golem, cerveau-cypher. Je suis la nouvelle chair. Harmonie fragile.

4 **Chronomancie :** Le temps est un fil. J'en dévide l'écheveau. L'arrêter, le rembobiner ou le dévider constitue pour moi un jeu cruel et dangereux. Paradoxes.

5 **Maîtrise de la gravité :** La chair lévite, le métal ne pèse plus, l'air devient boule d'antimatière. Teufelsball. Art lourd de la gravité. École psychique Das Faust.

6 **Ingénierie :** Réparation des reliques, technologie endémique, savoir-faire réinventé ou ingénieux système D. Les machines de Millevaux sont infinies.

7 **Décryptage Cypher :** Code suprême de magie blanche, qui détruirait tous les horlas, Cypher Blanc. Code immonde de magie noire, ADN de Shub-Niggurath, Cypher Noir.

8 **Intelligence artificielle :** Automates de Sion, Golems de Prague, Mechas du Centre Espoir, Machines à Différences. La matière pense, ressent, réfléchit. La comprendre ?

9 **Chimie des Orgones :** Énergie orgasmique, métafluide autonome, plasme vivant, les orgones irriguent tout être biologique. Machines à orgones, folles inventions.**10 Machines Molles :** Métal sentient, nanomachines, fluide robotique. Les machines molles n'ont jamais la même forme d'un instant sur l'autre. Terrible potentiel.

11 **Alchimie :** Quête de la pierre philosophale, transmutation de la matière, décoctions, explosifs. Inventeurs fous. Magie et science dans le même creuset.

12 **Kinésie :** Si rapide que je vois les bourgeonnements d'un éclair dans tous ses détails. Si rapide que vous mourez avant même que je veuille vous tuer.

10 Amour

1 **Magie de l'amour :** Chimie des orgones, philtres magiques, maîtrise de l'égrégore, j'ai soumis l'amour à ma volonté. On m'aimera. Plus jamais je ne souffrirai.
2 **Magie de la haine :** La haine est une onde qui irradie de moi et des autres. Un filet de colère que je tends et détends à volonté. Qui veut régner sème le chaos.
3 **Parole de domination :** Je n'attends pas grand chose des autres. Juste leur obéissance absolue. Je n'ai aucun pouvoir mais je connais mille façons d'ordonner. Amen.
4 **Vengeance karmique :** La chance est un poids qui ne reste jamais longtemps sur le même plateau du balancier. Mes ennemis connaîtront ma leçon de karma. Je pèse...
5 **Lecture des émotions :** Expressions faciales, couleur du regard, sens caché des mots, dialogue des phéromones... Tu peux tout cacher, tes émotions parlent pour toi.
6 **Héroïsme sacrificiel :** Méfie-toi de moi qui hier étais prête à tout donner. Car aujourd'hui je n'ai plus rien à perdre. Privée de scrupules, ma force est sans limite.
7 **Liaison des destins :** Tu peux tout faire pour vivre sans attache, je sais voir les fils du destin et je sais les nouer entre eux. Tout comme je sais les briser.
8 **Lien empathique :** Je veux croire que nos âmes sont liées car chacune de tes peines, de tes colères et de tes joies, je la ressens dans mon propre cœur.
9 **Esclavage mental :** Je ne te demande pas de penser mais d'exécuter. Symbiote horla, télépathie, manipulation de l'égrégore. Puissantes chaînes de mes esclaves.
10 **Mythomancie :** Je mens à cause des gens qui croient tout ce que je dis. Je mens parce que mes mensonges deviennent réalité.
11 **Façonnage des désirs :** Je modèle avec mon cœur ce que ne peuvent modeler mes mains. Sentiments, désirs, passions, envies, colères, les miens et ceux des autres.
12 **Fraternité d'armes :** Unis sous un même feu roulant, saignant des mêmes blessures, affrontant les mêmes ennemis, les mêmes peurs. Tu es plus qu'un frère de sang.

11 Pulsions

1 **Transfert des émotions par l'art :** Une toile ou une sculpture véhicule plus d'émotions que nul discours ou nul regard. L'art est un appel, l'art est une arme, l'art est sorcier.
2 **Télépathie :** Je vagabonde sans crainte dans le labyrinthe de tes pensées. J'en connais chaque pièce et passage secret, mieux que tu ne les connais toi-même.
3 **Théorie du chaos :** Le hasard est une roue en feu que seuls les plus hardis osent pousser. Malheur à ceux qui se dressent sur mon passage catastrophique !
4 **Hubris :** Nul orgueil n'est plus fou et dévastateur que celui des héros. Nulle victoire n'est plus mortelle que la leur. Nul péché n'égale l'hubris.
5 **Magie cannibale :** Je suis un gourmet, un voyant, un précurseur. Je capture l'égrégore où elle est la plus concentrée. Corps humains délicieux ou putrides.
6 **Vol de chance :** Si la chance vous sourit, ne passez pas à mes côtés car elle vous sera infidèle. La chance est une dame trop belle pour que je ne la dérobe.
7 **Apaisement :** Ma main guérit des poisons de l'esprit, mon étreinte libère de la prison des désirs, ma voix fait disparaître la peur. Indifférence bénie.
8 **Façonnage de l'espoir :** Je te redonnerai le courage de défendre ta cause, je te donnerai l'illusion que tes rêves se réaliseront. Ou je retirerai tout sens à ta vie.
9 **Science des humeurs :** Sang, lymphe, bile jaune, bile noire. Je connais les fluides qui animent le corps, je sais leur résonance à l'égrégore. Je suis leur maître.
10 **Œil de justice :** À chacun je peux dire ses torts et ses vertus. Mon œil voit dans l'aura la grandeur des saints, l'horreur de la culpabilité. Et vous juge.

11 **Anéantissement de la peur :** Général de troupes invincibles, guérillero suicidaire ou victime qui ne grince jamais des dents, je fais plier ma peur et celle des autres.
12 **Voyage dans les rêves :** Les rêves forment la plus étrange, dangereuse et fascinante des forêts que j'ai pu arpenter. Voyageur imprudent, horlas oniriques, mission.

12 Chair

1 **École d'escrime :** Ma façon de manier l'épée est à nulle autre pareille. Mon école est ma signature, ma force et ma vanité. Dentelle de fer, frappe, chirurgie.
2 **Art martial :** Combat Haschischin, Instinct du Tueur, lutte morphique Corax... Les habitants de Millevaux sont devenus des armes à défaut d'avoir des fusils.
3 **Katas des armes à feu :** Un homme avec une arme à feu est dangereux. Un homme qui maîtrise les katas des armes à feu est l'incarnation même de la Mort en flammes.
4 **Magie du sang :** Le sang, véhicule parfait de l'égrégore, porteur d'un goût charnel, vecteur de force et de maladie, sceau des pactes, est la nouvelle manne.
5 **Somatisme :** J'ai arrêté de parler depuis que mon corps s'exprime à ma place et de me battre depuis que mon corps est un monstre. Je suis la totipotence.
6 **Guérison par les mains :** Que mes mains te donnent l'amour et prennent ta souffrance, qu'elles te donnent le réconfort et prennent ta gangrène. Échange extatique.
7 **Maîtrise des points sensibles :** Les humains sont des cartes. Je sais en quel lieu me rendre pour tout arrêter ou tout recommencer. Ils portent en eux leur vie et leur mort.
8 **Sarcomantie :** Je sais préparer le liquide sarcomantique et transformer la chair en fluide modelable. Tatouage, sexe, torture. Que vive la nouvelle chair !
9 **Lycanthropie :** La lune me parle, la forêt vibre en moi. Je n'ai d'autre choix que de répondre à l'appel. Ma chair n'est qu'une enveloppe bonne à déchirer.
10 **Contorsionnisme :** La chair évolue, je suis le nouveau maillon. Briser ses os, plisser sa peau, ployer son corps, pour devenir une arme, un outil, une feuille.
11 **Magie sexuelle :** Orgones et égrégore, deux canaux de puissance. La magie sexuelle est aussi violente qu'enivrante. Horlas, esclaves et dieux. Orgie, torture.
12 **Maîtrise de la douleur :** Mon corps n'est qu'un arbre sans sève. Les sensations sont des illusions de l'esprit. Je ne vois pas mon sang versé, je ne sens pas mes os.



UNIVERS

Millevaux est aux mains
des entités mythologiques.
Nous le leur arracherons
car nous sommes
des héros mythologiques.

Que dois-je connaître de l'univers pour commencer à jouer ?

Le paragraphe au début des règles décrit ce qu'il suffit de connaître de l'univers de Millevaux. L'objectif n'est pas d'explorer le plus fidèlement possible cet univers. L'objectif est que les joueuses se construisent leur propre enfer forestier.

Partant de là, les thèmes, les pouvoirs, les conseils de jeu et toutes les informations de contexte ne sont que des suggestions. Ils expliquent comment l'auteur de Millevaux voit cet univers. Libre aux joueuses de respecter cette vision, de la déformer ou de s'en inspirer.

L'égrégore rend bien des choses possibles et excuse toutes les trahisons. Aucun supplément de contexte ne parle de l'existence de dragons à Millevaux. Mais les joueuses peuvent en mettre dans leur séance si ça leur plaît. Si des gens croient aux dragons, alors les dragons existent.

La lecture des informations sur le contexte de Millevaux n'est pas un prérequis. En revanche, lire ces informations et les appliquer en jeu permettra de fertiliser votre imaginaire. Tout le monde n'a pas vocation à écrire un univers. Utiliser l'univers officiel permet de disposer de théâtres cohérents pour peu d'efforts. Les joueuses peuvent interpréter les personnages décrits dans ces chapitres de contexte ou les utiliser comme figurants.

Les suppléments d'univers sont donc des boîtes à outils, des tiroirs à fiction, des départs de feu. Chaque paragraphe a été conçu pour initier une aventure. Aucun élément de l'univers n'est figé ou définitif.

Rien n'est sacré.

Des civilisations entières peuvent disparaître sous l'action des personnages. Ils peuvent créer de nouvelles religions et de nouvelles morales. Les horlas vont prendre le pouvoir si les personnages ne les en empêchent pas. Des chefs d'état et des saints vont mourir. Des gueux anonymes les remplaceront. Aux joueuses de s'approprier l'univers de Millevaux. C'est une terre des possibles qu'elles pourront à leur guise ravager ou cultiver.

Onomastikon

1 Folie :
Aldritch le Dément, Antonella Marcotti l'Oracle, Nihil Pied-Bot, Astrid la Ravagée, Docteur Chienlit, Dame Elvire de Vénissieux, Melchior Hasard, Khermia Ardrinipal la Déesse aux Deux Visages, Le Roi en Jaune, L'Ermite du Désert, Ego le soufi.

2 Mémoire :
Cecil Cattanei, Cronos Archéon, Sven Hargard le Chronomancien, Messire Nobody, Enguerran Parsifal, Sancho Pança, Monsieur Clément, Candy, Julietta, Sœur Offense, Professeur Clarice Stern, la Dame Blanche.

3 Nature :
Duncan Mc Cimwair, Tewennog Tête d'Écorce, Titorel l'Oiseau Noir, Guillelmo la Couleuvre, Veine, le Salopard, Gaïa, Poudre, Dame Hermeline, Tempête, Djalila des Sables, Gros Manu.

4 Emprise :
Stanislas Zimmer Hagen Das Faust, Mister Chancre, Xilen Mardrecorn, Gamesh Hasdrubal, Lady Warkandre, Charcot, Ohm le liquidateur, Baba-Yaga, Harvranghdini-zal la déité horla des cités, Crovandre la Mère-Truie, Sire Remugle, Ténèbre la Louve.

5 Égrégore :
Calahantos, Lady Gawain de la Cité d'Ys, Magdalid, Gantz Medius Vangelore, Armando Cesare Munchausen, Helmina Tiercedante, Comte Zaroff, Blanchure l'Ancêtre, Corvox le Druide Noir, Lhorelaï, Père Envie, Aiguille la reine d'Irminsul.

6 Société :
Adelante Rosario, Sergent Isaac O.J. Hollister, Rachid El Alamein, Imphysto Vegas de Palerme, Sultan Suleymane Abd-al-Massim, Bartolomeo Sforza, Amalie de Saxe-Cobourg, Sheik Mazik Al Azri, Clovicienne l'Impératrice des Rats, Marquise Ingrid Von Siegfried, Morgane d'Avalon, Valeria Etcherienko.

7 Clan :
Don Frazetti, Ettore Stanza, Rodrigue Ibn-el-Ahmek, Don Miguel de Pampelune, Falkenstein, Fidelio Cisty Don Zepego, Don Grabini Castiglione, Helfrida Von Klopp, Hex la Noctohyène, Mater Dolorosa, Sylveline Abandon, Viviane des Rochers, Rouge.

8 Religion :
Cardinal Giovanni Paulo Attorezzi Borgia, Cardinal Valere Köningen, Laelith de Sicca, Cardinal Don Hernandez de la Roca, Garibaldi Vitelozzo Orsini, Monseigneur Claudios de Catalo, Inquisiteur Aguirre de Carnac, Canopée la Veilleuse, Druide Souche, Onction des Fjörds, Madame Khân la brûleuse de dogmes, Leïla « Soufflecourt » Evanovna.

9 Science :
Atlas Archéon, Vojta Fremde, Heteredox, Jürgen Unheimlich Zimmer Hagen Das Faust, Professeur « Matto » Misato Kuromichi de Ishii, Giuseppe Fermi, Samira El-Azim, Cyhexhandia, Emiliano Contzän, Constanz Mojavrinsk, Dame Arsenic, Docteur Sorina Solipsis.

10 Amour :
Clelia d'Arc, Anastasia Viy Sans Cœur, Giacomo Bartholdi, Richard d'Héguenore, Gregor della Sanctia Patrizia, Cordelia d'Aragon, Morella qui nourrit les Araignées-Ganglions, Orphée, Mamie Croûteline, Liz des Cornouailles, Merwinn, Lars la Colère Incarnée.

11 Pulsions :
Syllistin Archibald, Selim Furli, Justice, Edouard Hautegueule de Dunois, Lord Lydon Rotten, Heimdall Totenkopf Zimmer Hagen Das Faust, Lorcamor Ben Gezirah, Maskonymous, Capitaine Magdalena Von Bismarck, Jeannerette, Versailles Cixi Lin Chu, Blandine de Sang.

12 Chair :
La Comtesse Soupir, Ysolde Y Sangre, Chimene Blas, Gabrielle de Gonzalve, Chevalier de Valensac, Baron Traquenard, Cormon le Cadavre Prophétique, Yawiko Wang N'Guyen, Cassilda, Lavinia La Livide, Quatre Doigts, Enguerran de Marigny.

Discriminations : Genre, âge, ethnie, sexualité et handicap

A Millevaux, la discrimination est avant tout présente dans les sociétés qui se basent sur des modèles de l'Âge d'Or. Grandes religions monothéistes, féodalité, cellules familiales traditionalistes. Les sociétés qui se basent sur de nouveaux modèles ne sont ni plus tolérantes ni plus morales mais sont trop jeunes pour entretenir des traditions de discrimination. Tout le monde y est jugé sur son seul potentiel de survie. L'oubli a aussi effacé, réécrit et redistribué les cartes. On ne sait plus qui étaient les parias et qui étaient les dominants. Et les cartes sont rebattues différemment d'une région à l'autre. L'univers post-apocalyptique, métissé et balkanisé de Millevaux est une terre des possibles.

Si les joueuses veulent incarner un personnage issu d'une minorité sans que ça ne devienne une entrave, elles peuvent décréter qu'ils évoluent dans une société tolérante, ou avec ses propres critères de discrimination. Si une joueuse veut incarner une inquisitrice, elle peut décréter que l'Église Catholique ordonne désormais des femmes prêtres dans la région où se déroule le jeu ou qu'il existe un ordre de religieuses qui siège au Tribunal de la Sainte Inquisition.

Les joueuses peuvent au contraire incarner des personnages issus d'une minorité opprimée car elles s'intéressent justement à mettre en scène la lutte contre l'oppresseur. L'occasion rêvée de jouer des héros, des salauds ou des martyrs. Ainsi, pendant la guérilla mutante en Ukraine, l'église catholique persécute les mutants ainsi que ceux qui ont des relations amoureuses avec eux. Un terreau rêvé pour une aventure riche en violence et en drame.

Si un personnage est issu d'une minorité, cela peut être considéré comme un handicap. Or, du moment que cet handicap est écrit sous la forme d'une phrase, il devient une ressource pour les prochains conflits. Des conflits dont les objectifs peuvent être ambitieux. Les esclaves sont plus forts que les maîtres, un manchot peut défaire toute une armée, une muette peut convaincre tout un cénacle d'un seul battement de cil. L'émotion et la motivation étant la ressource principale des personnages, les êtres opprimés et meurtris sont ceux qui ont le plus grand potentiel.



Jouer un monstre

Un des monstres de l'enfer forestier de Millevaux peut tout à fait être un héros, un salaud ou un martyr. Si l'une des joueuses incarne un monstre, elle pourra offrir aux autres une adversité à abattre, un référent pour mesurer leur propre humanité ou même un modèle à atteindre.

Un monstre peut revêtir de multiples formes :

† Un humain d'apparence normale, de mœurs monstrueuses.
† Un humain atteint d'une mutation.
† Un Gnome, humain consanguin immunisé à l'oubli.
† Un humain porteur d'un symbiote horla.
† Un Horsain, humain au sang de horla.
† Un golem, une ombre, une créature fabriquée par un savant, un magicien.
† Un spectre.
† Un horla. Ils revêtent toutes sortes d'apparences et de consciences. Mammifères atrocement mutés, personnages humanoïdes allégoriques, arbres gorgés d'égrégore maléfique ou bienfaisante, amas de chair protoplasmiques, démons hirsutes, fascinantes formes de vie cryptobiologiques.
† Un Confrère des Masques d'Or.
† Un Corax, métamorphe homme-corbeau.
† Un Varou, loup sorcier intelligent, doué de parole, pouvant marcher sur deux ou quatre pattes.
† Une Mère Truie, immonde serviteur de Shub-Niggurath.
† Toute autre créature étrange issue de l'égrégore, plasmes sans classification, choses faites d'orgones, gras Ubus avatars du Roi en Jaune.
† Un Hapt, être translucide venu d'une autre dimension, affamé, mortel.
† Un Ver Architecte, gigantesque être fouisseur antédiluvien.
† Toute chimère colossale ou minuscule, à peine consciente, dotée de pouvoirs démesurés. Dragons, araignées-ganglions, petit peuple.
† Un écosystème dans son ensemble. Forêt, désert, montagne.

Si vous choisissez d'incarner un monstre, définissez ses spécificités, son but, son potentiel, au moins pour vous-même. Si les règles permettent de tout jouer, elles ne donnent aucun avantage technique aux monstres. Ne choisissez donc d'en incarner un que pour la fascination qu'il exerce.



Jouer un Confrère des Masques d'Or

La Préhistoire : Le Massacre des Cavernes

Les hommes de Cro-Magnon et les hommes de Néandertal se côtoient en Afrique. Les hommes de Néandertal sont plus intelligents. Mais ils sont moins forts et se reproduisent beaucoup moins vite. Les hommes de Cro-Magnon les exterminent et deviennent la race dominante sur Terre. Les Néandertal survivants exploitent leur ressemblance physique avec les Homo sapiens pour survivre parmi eux dans la clandestinité. Les deux espèces ne sont pas interfertiles.

Histoire moderne

Les Néandertal occupent de nombreux postes importants dans la société humaine. Ils sont organisés en loges secrètes regroupées sous le terme de Confrérie des Masques d'Or. Néfertiti, Léonard de Vinci, César Borgia, l'Impératrice Cixi, Aleister Crowley, Lady Ada Lovelace ou encore Albert Einstein auraient été des Néandertal.

1942 : La conférence de Cambridge

Réunion secrète de Néandertal du monde entier. Ils identifient Hitler comme chef de la Loge Noire, une secte dont le but est d'anéantir la race humaine. Ils décident que son projet est démentiel et mettent tout en œuvre pour que l'Allemagne perde la guerre.

2190 : Lord Aldous Chamberlain élu premier ministre du Royaume-Uni

Il s'agit d'un Néandertal, chef de la Loge de Cinabre, qui vise à plonger l'humanité dans le marasme pour se venger du Massacre des Cavernes.

2197 : La Loge de Cinabre

Infiltrés dans le mouvement nationaliste Néo-Russia, des Néandertal de la Loge de Cinabre participent à la création d'une bombe conçue à des fins terroristes. Cette bombe, nommée Alexandre II, peut avoir une portée de retombées à l'échelle du continent européen. À l'insu de leurs supérieurs de Néo-Russia, les Néandertal infiltrés y ajoutent un agent mutagène qui attaque les fonctions mémorielles du cerveau des Homo Sapins.

2198 : Lord Aldous Chamberlain s'empare de plusieurs missiles Alexandre II.

Il en équipe secrètement plusieurs appareils de la Royal Air Force.

2200 : C-Day, le Jour de la Catastrophe

Les relations entre les gouvernements européens et les occupants sont au plus mal. Réunion de crise le 22 novembre, dans un bunker sous l'Elysée, entre Darmancourt, Lord Chamberlain, Gustav Yelking, Seung Kevorkian et William Patterson. Cette réunion tourne au désastre.

Ce désastre diplomatique entraîne un blitzkrieg nucléaire dans les minutes qui suivent. Les missiles nucléaires et thermiques pleuvent sur l'Europe, déclenchant, entre autres cataclysmes, une activité sismique et volcanique digne de l'Ère Primaire. Lord Chamberlain lâche plusieurs missiles Alexandre II sur l'Europe. Des créatures abjectes s'échappent des laboratoires génétiques en flammes. C'est la fin de la civilisation européenne.

2203 : Suicide de Lord Aldous Chamberlain

2220 : La Confrérie des Masques d'Or déclare la Loge de Cinabre hors-la-loi. Ses derniers membres sont assassinés.

Les Confrères, qui n'ont pas de problème d'amnésie, s'engagent à aider les humains à rebâtir une civilisation, tout en gardant leur existence secrète.

2320 : Menée clandestinement par les confrères, la civilisation humaine se rebâtit lentement.

Elle s'établit sur un modèle féodal autour de la Mer des Tyrans (ex-Méditerranée). Ce sont des gens qui se font passer pour nobles (en usurpant des noms illustres) qui tiennent les rênes du pouvoir.

2380 : Plusieurs grandes civilisations de type médiéval ou début Renaissance se côtoient.

2385 : Innocent XVIII, Néandertal et chef de la Loge Noire est sacré pape à Rome. Il est entièrement corrompu par Shub-Niggurath.

Description contemporaine des Néandertal

Les Néandertal sont des individus à part dans la société millevalienne. Par crainte des représailles, ils ont gardé leur véritable nature secrète depuis la nuit des temps. Cependant, leur intelligence et leur ambition leur ont permis d'occuper à toute époque des postes éminents dans la société. Et encore plus à Millevaux car ils sont parmi les rares dépositaires de la mémoire. Ils portent le fardeau de connaître l'origine de Millevaux, catastrophe dans laquelle ils furent fortement impliqués.

Les Néandertal représentent une société secrète très hiérarchisée. Ils se destinent à des carrières dans la politique, l'armée, le clergé, les sciences, les arts ou encore la philosophie.

Leur faible capacité de reproduction a de tout temps mis en péril leur survie. Les grossesses des femmes Néandertal durent entre 9 et 11 mois. Et il est rare qu'elles puissent engendrer plus d'un ou deux enfants dans leur vie. En dépit des mesures entreprises pour favoriser leur natalité, les Néandertal voient donc leurs effectifs réduire de génération en génération. Leur fertilité était plus importante avant la Catastrophe. Mais les mutations liées à la radioactivité et à l'emprise ne les ont pas épargnés. Aujourd'hui, les Néandertal sont 50 fois moins nombreux que les Homo sapiens.

La Confrérie des Masques d’Or

La grande majorité des Néandertal est regroupée au sein de la Confrérie des Masques d'Or, une société secrète datant de Babylone. Ceux qui n’en font pas partie sont appelés les Ermites et vivent en général en marge de la société.

Chaque Confrère possède un masque d'or fabriqué selon un procédé alchimique et magique. Si un humain mettait ce masque, son visage subirait d'atroces brûlures.

La Confrérie des Masques d'Or est subdivisée en Loges. Une Loge représente une position idéologique sur la meilleure manière de vivre parmi les humains. Au sein de chaque Loge, des voix s'opposent pour savoir si les confrères doivent toujours vivre dans la clandestinité ou révéler leur nature au grand jour. Certains n'appartiennent à aucune Loge. On les appelle les Interstitiels.

Loges Officielles

† **Loge Dorée :** « Les humains sont des bêtes idiotes et les Néandertal doivent les gouverner. »
† **Loge Blanche :** « Confrères et humains doivent vivre en bonne entente. »
† **Loge Noire :** « Les humains sont des bêtes malfaisantes, à éradiquer. »
† **Loge Bleue :** « Les Confrères guident les humains et les rendent meilleurs. »
† **Loge Brune :** « Les Confrères doivent vivre leur vie sans se préoccuper des humains. » C'est la Loge la plus opportuniste. Ses membres font affaire avec tous les autres Confrères, sans distinction de Loge.
† **Loge Azurée :** « La cohabitation avec les humains est invivable. Les Confrères doivent migrer vers un écosystème où ils seront la seule espèce intelligente. Autre continent, autre planète, autre dimension, dans l'espace ou dans les océans, tout ailleurs semble plus accueillant. »

Loges endémiques de Millevaux

† **Loge Jaune :** « Les Confrères doivent quitter Millevaux avant tout. »
† **Loge Verte :** « Les Confrères de Millevaux doivent en priorité réussir à contacter les Confrères de l'Extérieur. »

Loges Occultes (dont l'existence est cachée à la majorité des confrères)

† **Loge d'Ébène :** « Les Confrères doivent en priorité lutter contre les phénomènes horlas et rendre Millevaux plus vivable. »
† **Loge d'Ambre :** « Les Confrères doivent manipuler les horlas pour servir leurs intérêts propres. »
† **Loge Carmine :** « Les Confrères doivent s'associer avec les horlas pour anéantir la race humaine. »
† **Loge de Cinabre :** « Les Confrères doivent humilier la race humaine. »
† **Loge Violette :** « La race Néandertal est contre-nature. Elle doit s'éteindre par un suicide massif ou une hybridation progressive avec les humains. »

Les Lignées Néandertal

Les Néandertal ont à cœur de tenir à jour leur arbre généalogique. La plupart revendiquent des ascendances prestigieuses. Il est souvent difficile de les mettre en doute. Tellement d'archives ont été détruites depuis C-Day, laissant le champ libre aux imposteurs.

Qu'elle ait raison ou se dupe elle-même, chaque Lignée Néandertal pense descendre d'un aïeul illustre, qui lui donne son nom. Un Néandertal appose généralement son patronyme de Lignée à son nom de famille quand il s'adresse à un autre Néandertal. La Lignée définit un code de conduite, un corps de métier ou une passion commune liée à l'ancêtre de souche. Ainsi, les Néandertal de la Lignée Da Vinci sont des stratèges, des inventeurs, des artistes. Le code de la Lignée est en concurrence avec les obligations liées à la Loge. Entre Loge, Lignée et histoire personnelle, les Néandertal sont pris dans un canevas d'intrigues qui rendrait fou un simple humain. D'ailleurs, tous les Néandertal n'y résistent pas. Suicide, duel, exil, meurtres… sont les conclusions habituelles d'aventures dramatiques semées de conflits.

Exemples de Lignées

† **Borgia** (mafia, armée, politique, clergé)
† **Cagliostro** (ésotérisme, sorcellerie, alchimie)
† **Casanova** (politique, séduction)
† **Da Vinci** (sciences, art, armée)
† **Dante** (arts, politique, ésotérisme)
† **Das Faust** (ésotérisme, armée, école psychique de la gravité)
† **Machiavel** (politique, armée)
† **Magellan** (exploration, armée, ésotérisme)
† **Michelangelo** (arts, séduction)

Les personnages Néandertal en jeu

† **Folie :** Tiraillés entre de nombreuses intrigues, ils peuvent être atteints d'un coup de folie passagère ou sombrer définitivement dans la démence.
† **Mémoire :** Ils sont immunisés à l'oubli.
† **Nature** : Ils sont majoritairement urbains.
† **Emprise :** Ils connaissent l'existence de l'emprise et son rôle dans les mutations de la forêt et des horlas.
† **Égrégore :** Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école psychique qui l'utilise.
† **Société :** Ils se mêlent aux humains et leur cachent leur vraie nature. Ils se parlent entre eux par codes.
† **Clan :** En majorité, ils appartiennent à la Confrérie des Masques d'Or. Ils possèdent un masque d'or personnalisé et appartiennent à une Loge Officielle, peut-être même aussi à une Loge Occulte.
† **Religion :** Beaucoup sont athées, tous savent jouer la comédie de la foi.
† **Science :** Ils détiennent de nombreux secrets technologiques de l'Âge d'Or et sont à la pointe de la technologie endémique.
† **Amour :** Ils restent proches de leur famille et de leur Lignée. En amour, la plupart sont nés pour briser des cœurs et avoir le cœur brisé. Ils prennent grand soin de leurs enfants jusqu'à leur majorité.
† **Pulsions :** Très sensibles à l'égrégore, marqués par leur histoire de persécution, ils sont à fleur de peau. Leurs sentiments sont outranciers.
† **Chair :** Bien que se considérant plus évolués que les humains, ils aiment éprouver les limites de leur corps dans le combat, l'athlétisme et le sexe, entre eux ou avec des humains.



Jouer un Corax

Les Corax sont des métamorphes. Ils prennent à volonté forme d’humain, de corbeau ou d’humain à tête de corbeau. Le style de la métamorphose varie d’un Corax à l’autre, elle peut être élégante ou immonde. Ces êtres supérieurement intelligents se sont mêlés à la société humaine. En général, ils complotent sa perte. Férus de magie noire, d'alchimie, de politique et de poètes maudits, seule leur faible nombre les empêche d'être une menace sérieuse pour l'avenir de Millevaux.

Un Corax ne vit que dix ans en moyenne. Mais cet handicap est compensé par un formidable avantage, la généalomnésie. À sa naissance, un Corax hérite de la mémoire de ses deux parents. Par voie de conséquence, il a accès jusqu'aux souvenirs de ses plus lointains ancêtres, ce qui fait de lui un impressionnant érudit, un être très expérimenté.

Les Voies Corax

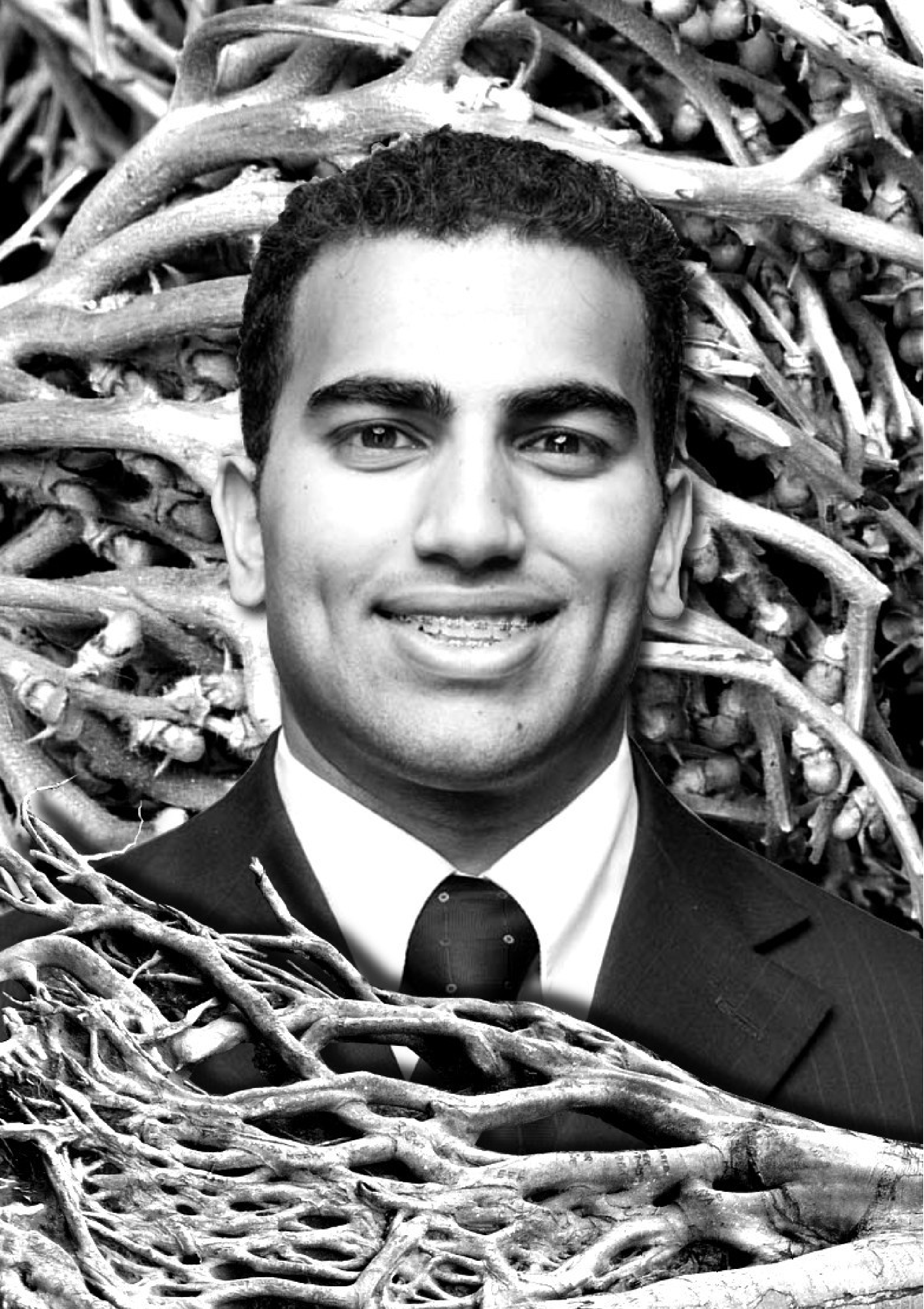
Les Corax n'existent que depuis deux cents ans. Ils sont le fruit du bouillonnement magique qui a engendré Millevaux. Ils sont donc hésitants quand à leur propre destinée. Ils ne partagent pas tous une seule et même philosophie. On peut distinguer plusieurs courants de pensée ou Voies :

† **La Voie du Corbeau :** « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »
† **La Voie de l'Homme :** « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »
† **La Voie du Cercle Noir :** « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »
† **La Voie du Repentir :** « Les Corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres Corax. Les Corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les Corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu’ils puissent être convertis. »

† **La Voie de la Haine :** « Les Corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humains, aux animaux sentients, aux horlas ou aux Mères Truies. »
† **La Voie de l'Animal :** « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
† **La Voie de l'Extase :** « Bien fou serait le Corax qui croît connaître la destinée de sa race. La race est trop jeune pour savoir ce qu'elle doit être. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux et étudier toutes les coutumes des races sentientes. Quand les Corax seront plus instruits que n'importe qui, alors ils pourront déterminer ce qu'ils sont eux-mêmes. »
† **La Voie du Bouc :** « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. »

Les personnages Corax en jeu

† **Folie :** Cohérents, mais difficiles à comprendre. Certains sont des déments tiraillés par les traumatismes de leurs aïeux.
† **Mémoire :** La généalomnésie leur confère une grande connaissance du passé, sauf de l'Âge d'Or car leur espèce n'existait pas encore.
† **Nature :** Ils préfèrent les plaines et les forêts. S'ils vivent en ville, ils retournent toujours dans des lieux sauvages pour nidifier.
† **Emprise :** Ils sont le fruit de l'emprise. Ils l'acceptent comme un héritage ou la considèrent comme une souillure.
† **Égrégore :** Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école de magie qui l'utilise.
† **Société :** Cachés parmi les humains, ils parlent en humain ou en corbeau.
† **Clan :** Chaque Corax doit se choisir une Voie. Beaucoup en changent en fonction des expériences de leur vie.
† **Religion :** Ils sont animistes, druidiques, athées ou encore vénèrent Shub-Niggurath ou une déité horla.
† **Science :** Ils préfèrent l'ésotérisme à la science.
† **Amour :** Ils tombent parfois amoureux des humains. Le fruit d'une telle union est presque toujours un simple corbeau.
† **Pulsions :** Ils sont absolument insensibles ou absolument passionnés.
† **Chair :** Les corps vivants ou morts les fascinent et aiguisent leur appétit.



THÉÂTRES

Toute la civilisation n'a pas disparu.
Il nous reste des royaumes à mettre à bas !

Préparer un théâtre de jeu

Jouer sans préparer de théâtre est grisant. C'est plonger au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau. Mais parfois, on préfère explorer un cadre défini à l'avance, un des territoires obsessionnels de Millevaux.

Un théâtre de jeu est un de ces territoires. C'est aussi un canevas de thèmes et d'intrigues en cours. C'est enfin un texte à trous dont on va résoudre les mystères. Il va colorer le jeu, fertiliser l'imaginaire des joueuses, exploiter l'univers de Millevaux.

Le Confident peut soit préparer le théâtre de jeu de concert avec les autres joueuses, soit le préparer seul à l'avance et le lire aux joueuses au début de la séance. C'est important de lire tout le théâtre. **Pas de secret.**

Le théâtre peut être extrait de ce chapitre, ou de l'un des suppléments d'univers Millevaux. Pour vous aider à élaborer un théâtre, vous pouvez aussi contacter l'auteur par mail (thomas.munier.outsider@gmail.com) ou via le forum (www.terresetranges.net).

On peut aussi élaborer un théâtre de toutes pièces à partir de sa vision instinctive de ce que peut être un folklore forestier horrifique. Pour obtenir un théâtre complet, la meilleure méthode est de reprendre chaque thème et de voir à quoi ressemble le théâtre sur chaque sujet. Les joueuses pourront s'y reporter quand elles vont écrire des phrases, aussi la séance exploitera bien le théâtre.

Pour que le théâtre soit bien exploité, on peut substituer certains thèmes par des variantes. On rédige alors un tableau des thèmes spécifique et on le met à disposition de tous. Pour chaque thème de substitution, on peut proposer une liste de 12 mots qui en dépendent, afin qu'ils soient aussi exploitables que les originaux. Pour s'aider à rédiger cette liste de 12 mots, on peut décliner le thème sur les 12 thèmes originaux : le mot 1 est lié à la folie, 2 est lié à la mémoire... **Certains thèmes de substitution peuvent être reproduits en double ou en triple.**

Si de nouveaux thèmes émergent lors de la séance, ils peuvent aussi être intégrés au tableau à la volée.

Créez un théâtre est succinct pour un jeu intimiste. Créez un théâtre fouillé pour rentrer dans les détails d'univers ou produire du jeu grandiloquent.



LA MOISISSURE DE L'OUBLI

Ce théâtre n'est défini à l'avance que pour trois thèmes sur douze.

Mémoire : Les personnages sont victimes d'un pic d'oubli et vont oublier peu à peu tout ce qui leur est cher.

Nature : Tout se passe dans une forêt dense qu'une moisissure grise envahit peu à peu. Cette moisissure symbolise l'oubli qui étouffe les personnages.

Amour : Les personnages et les figurants sont des passionnés. Ils sont très attachés aux êtres, aux valeurs ou aux choses qu'ils chérissent. Quand ils haïssent, c'est sans limite.

Règle particulière

Lorsqu'un personnage doit sacrifier une phrase, cela ne signifie pas que le personnage perd l'un des éléments mentionnés dans la phrase sacrifiée, mais qu'il oublie cet élément.

Thèmes de substitution

3 thèmes sont substituées par Moisissure et 3 par Oubli. Ceci dans l'objectif d'exploiter à fond ces deux thèmes.

3 - 4 - 9 Moisissure (remplace Nature, Emprise et Science) :
1 éponge-cerveau, 2 flachebacque décrépi, 3 forêt de lichens, 4 invasion de moisissures, 5 êtres recouverts de mycoses, 6 ville condamnée,
7 exterminateur de spores, 8 déité horla de mousse, 9 sang contaminé par un champignon microscopique, 10 cadavre fossilisé d'un bien-aimé,
11 croisade contre le lichen, 12 parasitisme et flétrissure.

2 - 6 -11 Oubli (remplace Mémoire, Société et Pulsions) :
1 oubli, 2 flachebacque, 3 faux souvenir, 4 horla se nourrissant de souvenirs, 5 tarots du passé, 6 promesse non tenue, 7 fantôme du passé, 8 pardon,
9 élixir de mémoire, 10 désamour, 11 tatouages sur les choses importantes à se rappeler, 12 oubli d'une fonction vitale.



LES CHEMINS DE COMPOSTELLE

Pour créer ce théâtre, un aperçu a été écrit pour chaque thème du jeu.

Folie : Épuisement, piété, toxicomanie, empoisonnement. Les pèlerins de Compostelle sont souvent en proie à des extases mystiques.

Mémoire : La légende parle d'une eau bénite qui redonne la mémoire. Des fontaines de mémoire perdues dans la forêt au bord des chemins de Compostelle. D'autres eaux aux effets mnémoniques imprévus.

Nature : Côtes sauvages hantées par des naufrageurs, chemins rocailleux semés d'embûches, forêts noires où s'égarent les pèlerins.

Emprise : Au bord du chemin, havres marqués d'une coquille où s'entassent des mutants, auberges où poussent des chevelures végétales noires, tunnels sous les chambres, vers les entrailles putrides de la forêt.

Égrégore : Sur la route, des horlas prennent l'apparence de vos proches disparus pour vous attirer et s'en prendre à vous.

Société : Des dizaines de chemins partent pour Compostelle, de Métro la capitale souterraine des Terres Franques, Rift la ville coupée en deux par les rives vertigineuses de la Gronde, Axe-en-Vengeance la forteresse du soleil, de Pampelune la farouche enclave basque. Sans parler des bateaux depuis Albion ou Grenade. Tous convergent vers le port christique et sa basilique aux murs de coquillages et à la charpente en carène de bateau.

Clan : Cachés dans la forêt, guettant à l'abord des relais ou même déguisés en pèlerins avec bâton et chapeau arborant la coquille Saint-Jacques, les brigands sont partout. Moines défroqués déments, parias politiques ou bandes d'écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit.

Religion : Pourquoi les pèlerins risquent-ils la mort sur les chemins hantés de Compostelle ? Pour expier des péchés si noirs qu'ils n'ont pas de nom ? Pour le compte d'un seigneur qui ne veut pas se déplacer en personne ? Pour être les hérauts d'une nouvelle foi millénariste ?

Science : Quads et bateaux à moteur facilitent le trajet des plus nantis. L'essence vaut plus cher que le sang. Et sur la route, celui qui en a le plus porte souvent un flingue.

Amour : Le visage marmoréen d'une statue de la Vierge aperçu en prière, une alliance au doigt rappelle l'être perdu, un homme sombre rencontré sur la route. La passion marche aux côtés de la foi vers Compostelle.

Pulsions : Pourquoi cette basilique face à l'océan, aux murs de coquillages et aux vitraux d'écailles, attire-t-elle les humains comme un gigantesque aimant ?

Chair : Une étrange maladie contagieuse provoque les stigmates du Christ.

Thèmes de substitution

4 Horlas : 1 déité horla, 2 métamorphose, 3 arbre-horla,
4 monstre végétal, 5 démon, 6 Horsain, 7 chef de meute, 8 exorcisme,
9 rivière mutagène, 10 horla sensuel, 11 superstition, 12 symbiose horla.

5 Miracle : 1 extase, 2 fontaine mémorielle, 3 contrôle des végétaux,
4 nécromantie chrétienne, 5 foi déplaçant les montagnes,
6 multiplication des pains, 7 micro-hérésie, 8 disciples, 9 faux miracles,
10 lévitation mystique, 11 miracles mortels, 12 imposition des mains.

7 Brigands : 1 servants du Roi en Jaune, 2 faux pèlerins, 3 peuples forestiers, 4 horlas kidnappeurs, 5 dame blanche, 6 milices, 7 écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit, 8 ermites illuminés, 9 flingueurs, 10 arnaqueurs,
11 auberge rouge (aubergistes tueurs), 12 estropieurs d'enfants.

8 Pèlerins : 1 philosophe incompris, 2 but du pèlerinage oublié, 3 égaré,
4 Saint-Jacques de Compostage, la fausse Compostelle,
5 pèlerinage par les forêts limbiques, 6 ost en croisade,
7 confrérie de pèlerins, 8 moines et nonnes, 9 perte de la foi,
10 poursuite d'un amant, 11 ordre guerrier athée, 12 pèlerin épicurien.



TRE CITTÀ PER MORIRE

Un théâtre de jeu pour une campagne en trois séances

Ce théâtre permet de développer une campagne d'intrigues de cour, de sorcellerie et de cape et d'épée dans l'Italie renaissante de Millevaux. Elle se joue en trois séances, une pour chaque ville du théâtre, dans cet ordre : Florence, Venise, puis Rome.

Il est conseillé qu'au moins un personnage soit un Corax ou un Confrère des Masques d'Or. Sinon, des types de personnages hauts en couleur décrits dans *Société et Civilisation*, Gnomes, Veilleurs, Sarcomants, font aussi de parfaits héros pour cette campagne.

Thèmes de substitution suggérés (varier selon les séances)

3 Corax : 1 Voie du Repentir, 2 généalomnésie, 3 corbeau, 4 Voie du Bouc,
5 Voie du Cercle Noir, 6 Corax infiltrés chez les humains,
7 Voie du Corbeau, 8 Voie de l'Homme, 9 Voie de l'Extase,
10 Voie de la Haine, 11 Voie de l'Animal, 12 humain à tête de corbeau.

4 Symbiote : 1 parasite horla, 2 humain-masque, 3 symbiose végétale,
4 parties animales, 5 symbiose animal-objet, 6 ville intelligente,
7 compagnon animal, 8 symbiose végétal-objet, 9 humain-objet,
10 humain-humain, 11 symbiose mycélienne, 12 métamorphose.

5 Sorcellerie : 1 hantise, 2 fétiche, 3 horlas et déités horlas, 4 envoûtement,
5 mauvais œil, 6 langue putride, 7 malédiction, 8 le Bouc Noir,
9 invocation, 10 sacrifice, 11 choc en retour, 12 magie du sang.

6 Masques : 1 vol de visage, 2 masque muet, 3 masque animal,
4 masque de corbeau, 5 masque magique, 6 costume, 7 expressions faciales,
8 masque miroir, 9 masque technologique, 10 masque parlant, 11 loup,
12 masque vivant.

7 Comédie : 1 usurpation, 2 promesses, 3 Corax, 4 imposture, 5 théâtre,
6 décors, 7 Confrères, 8 flatterie, 9 mascarade, 10 séduction, 11 mensonge, 12 acteurs.

8 Rome : 1 le Pape, 2 ruines, 3 lierre, 4 débauche secrète, 5 inquisition, 6 Vatican, 7 villas nobiliaires, 8 catholicisme, 9 commerce, 10 minorités, 11 jeux du cirque, 12 châtiments divins.

10 Venise : 1 Carnaval, 2 bouche d'ombre, 3 Désert de Sel, 4 décadence, 5 déguisement, 6 Palais des Doges, 7 travaux du Canal du Désert de Sel, 8 clergé dévoyé, 9 armateurs, 10 Giovanni Sforza, 11 plaisirs interdits, 12 l'Agnus Dei.

11 Vengeance : 1 autodestruction, 2 vendetta, 3 surenchère, 4 trahison, 5 malédiction, 6 alliés, 7 ennemis, 8 loi du talion, 9 avertissement, 10 pardon, 11 punition, 12 torture.

12 Florence : 1 Marina « Stiletto » Graschetti, 2 Anges de la Boue, 3 Ennemis de Stendhal, 4 Complot, 5 culte horla, 6 Guelfes et Gibelins, 7 Noirs et Blancs, 8 le Bûcher des Vanités, 9 Ville libérée, 10 fleurs, 11 Écuries d'Augias, 12 orgies.

La Florence (La Florenza)

L'ex-Italie ne tire pas son nouveau nom de la ville de Florence, mais de son écosystème. Le climat, chaud et humide, a favorisé le développement de plantes à fleurs luxuriantes. L'Italie détient le record en nombre d'espèces florales. Beaucoup sont endémiques de son territoire. Les fleurs sont utilisées pour la pharmacopée, le textile, la teinturerie... Et la fabrication de poisons. Si la jungle italienne n'est guère moins hostile que la moyenne, elle procure en revanche une émotion esthétique à nulle autre pareille. Bien des étrangers ont succombé à son charme... Dans tous les sens du terme.

La Florence de 2400, du point de vue culturel, technologique et politique, a beaucoup à voir avec l'Italie de la Renaissance. On y fabrique des armes à poudre, des costumes de haute couture, on restaure les monuments de l'Âge d'Or, comme le Palais des Doges à Venise, la cathédrale Santa Maria del Fiore à Florence, ou le Vatican à Rome. L'art est florissant mais singe les classiques de la Renaissance, sans réelle innovation pour l'instant.

Au niveau politique, le territoire se divise en plusieurs principautés indépendantes. Et quelques zones tribales aux alentours de Syracuse et des Altes, comme la tribu des Ursini, sauvages guerriers vivant sous l'emblème de l'Ours, que paye la Suisse pour tuer tout étranger qui s'approcherait de leurs frontières. Les principautés s'épuisent dans des guerres qui n'enrichissent que les condottieres et jusqu'à présent, aucune volonté de réunification à l'échelle de l'Italie ne s'est manifestée.

Florence Charnelle
Le Rouge et le Noir

Malgré le retrait de la Méditerranée, Florence est demeurée un port influent. Tous les jours, des dizaines de navires florentins regagnent la mer par le fleuve Arno. Et surtout, la ville est une incontournable plateforme du commerce terrestre. Banquiers lombards, mercenaires franquois et négociateurs puniques s'y pressent chaque jour davantage. Florence est une ville complexe, siège de trois clivages : la République contre la Noblesse, le Péché contre la Vertu, l'Art contre la Nature.

La République contre la Noblesse

Si officiellement, la ville est une république, elle est placée sous la tutelle d'un Duc ou Podestat. C'est pour s'attirer les faveurs de ce Duc ou le renverser que s'affrontent les factions corporatistes, les familles et les guildes. Les deux partis majeurs sont les Gibelins, qui soutiennent l'Impératrice d'Autriche-Hongrie, et les Guelfes, qui soutiennent le Pape. Au sein des Guelfes, on distingue encore les Blancs et les Noirs. Les Blancs souhaitent que Florence s'affranchisse du Podestat. Elle deviendrait une véritable république mais reconnaîtrait l'autorité du Vatican. Les Noirs souhaitent au contraire que demeure l'institution du Podestat mais ne se sont pas mis d’accord pour maintenir Médicis à ce poste ou lui préférer l'un de ses rivaux.

Dans ce nid de vipères s'ébattent les familles les plus ambitieuses de la Florence, les Orsini, les Borgia, les Sforza.

Celui qui attire l'intérêt de tous est le Duc actuel, Héliocosme de Médicis. Formé aux armes et aux lettres, c'est un souverain pragmatique et cynique. Il n'ignore pas les soubresauts qui agitent la classe politique. Jusqu'à présent, il est parvenu à calmer les plus extrêmes. Il souhaite distraire les factions en axant l'avenir sur la politique étrangère. La République est la seule cité-état qui dispose d'une armée civile, sous l'autorité d'un gonfalonier. Cela lui permet de l'ambition militaire. Partisan d'un rapprochement avec Al-Andaluz et d'une guerre contre Venise, ménageant le Pape et l'Impératrice autant qu'il les déteste, Médicis a fort à faire. Si c'est un homme d'une force hors du commun, les complots l'usent. Il s'enfonce dans la paranoïa, craignant le poison et la dague autant que la cabale populaire ou la fronde des magistrats.

Le Péché contre la Culture

Médicis a l'objectif secret de répandre l'athéisme. Il espère ainsi saper l'influence du Vatican pour un jour unifier la Florence sous sa bannière. C'est à ces fins qu'il a déclaré Florence « ville libérée ». L'art et toutes les pratiques licencieuses y sont autorisés. Les trésors du patrimoine florentin ont été restaurés, que ce soit le Ponte Vecchio, les toiles de Boticelli, les statues de Michel-Ange ou les divers palais de la ville.

Florence, en peu de temps, devint alors la capitale culturelle de l'Europe. Mais aussi l'un des plus grands lieux de stupre et de luxure. Parmi les établissements les plus licencieux, on peut citer les Écuries d'Augias, tenues par un défenseur de la République Fasciste de Salò. Il s'agit moins d'une maison close que d'un lieu de plaisir où toute censure s'efface. On n'y entre que sur invitation et l'établissement ne fournit pas de personnel. Aux invités d'apporter leurs propres compagnes ou compagnons de jeu.

Les Écuries d'Augias sont en réalité... exactement ce qu'elles prétendent être. Avec ses animaux. Aux invités de juger quoi en faire. Mais les débordements ne sont pas rares et des convives récoltent parfois des fractures... ou ne reviennent jamais. On raconte encore que les Écuries accueillent des horlas et des zélotes du Bouc Noir. Mais rien n'est vérifiable, Médicis ayant interdit toute perquisition de justice dans l'établissement.

À l'extrême opposé, l'organisation du Bûcher des Vanités, chapeautée en secret par le Vatican, est une confrérie de clercs et de dévots qui dénoncent l'impiété des Florentins. Basés à la Cathédrale Santa Maria del Fiore, les religieux du Bûcher des Vanités accumulent les sermons enflammés, organisent des processions de flagellants, vandalisent des œuvres d'art et incitent les florentins à brûler tout ce qui représente leurs péchés ; draperies luxueuses, tableaux de maîtres ou dessous féminins. Assimilés aux Guelfes Blancs et aux branches les plus radicales du clergé catholique, ils pourraient bien organiser un coup d'état prochainement, renverser l'orgueilleux Médicis et instaurer une ère de foi fanatique.

Marina « Stiletto » Graschetti, artiste en vogue

Délaissant la mode des arts classiques, Marina « Stiletto » est devenue la maîtresse du body art florentin et la coqueluche des milieux avant-gardistes. Elle ne sort de son atelier basé sur un pont couvert que pour organiser des happenings, autant d'odes à la sensualité et à l'anticonformisme.

Récemment, un mécène aussi anonyme que richissime lui a proposé de performer dans un endroit encore tenu secret, en pleine forêt. Il y serait question de nudité et d'accouplement avec les végétaux.

L'offre allèche aussi bien la curiosité que la cupidité de Marina. Pourtant elle craint que les choses échappent à son contrôle. Au préalable, elle va payer des mercenaires pour enquêter et éventuellement la protéger si elle accepte...

L' Art contre la Nature

La colonisation biologique n'épargne pas Florence. Médicis dépense des sommes astronomiques pour éradiquer lianes inflorescentes, mousses et vermines qui envahissent la ville depuis la forêt. Il finance une société qui restaure les monuments dégradés : les Anges de la Boue. Ceux-ci se heurtent aux sabotages des Ennemis de Stendhal. Cette société secrète a des ramifications dans toute la Florence. À ses yeux, l'art et les autres œuvres humaines insultent la beauté de la nature... Et entreprend donc de les détruire, au profit de la faune et de la flore.

Contrée : Le Désert de Sel

Pour parler de la principauté de Venise, il faut d’abord aborder la majeure partie de son territoire : le Désert de Sel.

Lorsque la Mer Adriatique s'est vidée de son contenu, au même titre que la Mer des Tyrans, la lagune de Venise a été complètement asséchée. Seul est resté le sel. Ce qui fut autrefois un vaste réseau hydraulique n'est plus aujourd'hui qu'une étendue morne, frappée d'un ciel sans nuage, blanche de sel à perte de vue. La réverbération, la stérilité du sol, les insectes venimeux ont banni presque toute végétation et font du Désert de Sel une région très dangereuse à traverser.

Pour autant, les rencontres n'y sont pas rares. Les anciennes îles de Murano et Burano forment des petites collines verdoyantes. Ceux qui fuient l’emprise s'y réfugient. Des fouilleurs d'épaves, des brigands en cavale, des ermites traversent le désert de part en part, croisant parfois les lourds convois qui acheminent les marchandises de Venise jusqu'au port construit sur les nouvelles limites de l'Adriatique.

Les bordures désertiques de la Sérénissime abritent toute une banlieue interlope. Fermes à sel, cours des miracles, entrepôts de receleurs.
Le bâtiment le plus connu de cette banlieue est la Taverne des Récifs, un paquebot échoué, cul par dessus tête. Elle est devenue l'auberge préférée des condottieres et de leur clique de mercenaires, aussi bien que des spadassins qui louent leurs armes au plus offrant.

Venise Mortelle
La Nouvelle Sérénissime

Depuis plus de deux cent ans, Venise est en cale sèche. Les eaux de la lagune ont déserté les canaux, mettant à jour le bois pétrifié de ses fondations. Sous le Rialto ou le Pont des Soupirs, du sable, de la vase desséchée. Partout des gondoles et des canots à moteur échoués, inutiles. Venise, qui pensait mourir noyée, agonise de déshydratation.

La ville avait d'ailleurs été complètement désertée avant C-Day. Ce n'est qu'en 2280, lorsqu'on construit un port à vingt kilomètres, là où le Désert de Sel rejoint l'Adriatique, que Venise s'impose à nouveau comme lieu de vie, de négoce et d'intrigue. Le premier Doge, Dante Berlusconi, avait été évincé du trône de Florence. Par vengeance, il décida, avec quelques complices, de faire de Venise sa sœur ennemie.

La Place Saint-Marc, le Pont des Soupirs, le Rialto, et bien d'autres monuments, furent restaurés par des crève-la-faim à qui on avait promis la fortune. Leurs squelettes ont servi à renforcer les fondations. Autre chantier d’importance, la construction d'un canal qui relierait Venise à son port du littoral. Entamée depuis trente ans, cette entreprise ambitieuse est la cause de nombreuses querelles politiques.

Les institutions de la ville s'inspirent de la Renaissance. Venise est une oligarchie gravitant autour du Grand Conseil, une assemblée de mille patriciens qui élisent le Doge à vie. L'actuel Doge, Bartolomeo d'Alhambra, est un grand amoureux de Venise. Un peu moins de ses habitants. On lui doit la restauration des fresques du Titien et de Véronèse au Palais des Doges et la reprise des échanges commerciaux avec Carthage et l'Empire Ottoman, faisant de Venise la porte européenne de l'Orient.

Sans l'annoncer publiquement, il freine les travaux du canal à travers le désert. Cela lui vaut les critiques du Conseil des Dix. Cette institution exerce un contre-pouvoir et peut destituer le Doge s’il agit contre les intérêts de la Sérénissime. Ils l'ont déjà fait pour un Doge précédent, allant jusqu'à effacer son nom des livres d'histoire. Bartoloméo d'Alhambra sait que la population vénitienne explosera une fois le canal achevé. Or il souhaite rien moins que le dépeuplement de la Sérénissime. Il rêve que les vénitiens quittent la ville, la laissant mourir seule dans sa splendeur retrouvée. Il garde ce projet pour lui, car cela pourrait lui valoir des coups de poignard dans le dos... Parmi ses plus farouches opposants politiques, on trouve Giovanni Sforza, duc de Pise, ancien condottiere, Néandertal de la Loge Dorée gonflé d'ambition. Candidat à la succession du Doge, militant en faveur du canal, prêchant la guerre contre Florence, Sforza est un membre de la Lignée Borgia et pour arriver à ses fins, il compte bien appliquer les pratiques associées à son nom...

Le peuple de Venise, s'il est tenu à l'écart de ces considérations politiques, est le véritable moteur de la Sérénissime. Qu'il s'affaire dans les chantiers navals, anime les marchés sur les ponts couverts ou fasse la manche sur la Place Saint-Marc. Mais sa seule participation officielle à la vie politique est liée aux bouches d'ombre, ces urnes disséminées dans toute la ville. N'importe qui peut y laisser des dénonciations. Curieusement, la mise en place de ce système a réduit l'illettrisme en ville.

Venise est aussi un repère de sarcomants. Ici, on peut acheter un visage comme ailleurs on peut acheter un masque.

Giuseppe Marcotti, entrepreneur en bâtiment

L'agenda de Giuseppe est complet jusqu'à la fin de l'année. Son entreprise de bâtiment, spécialisée dans la rénovation des anciennes caves immergées, est florissante. Qu'il s'agisse d'installer des marchés couverts, des loggias pour des courtisanes en vogue, des ateliers de forge ou des logements, on demande toujours les services de Giuseppe en priorité. Il sait faire des affaires, il tient dans sa pogne deux membres du Conseil des Dix qui lui accordent des permis de construire. Tant qu'il n'affiche pas les clichés compromettants qu'il détient à leur sujet. Il sait aussi négocier avec la mafia, tout se passe bien. « Vous seriez étonné de voir le réseau de passages secrets que j'ai pu installer d'une cave à l'autre. », plaisante-t-il souvent en dégustant des spaghettis aux palourdes sur la Place Saint-Marc. Des passages entre des demeures d'évêques et des maisons closes, des forges occultes pour alchimistes et des cryptes aménagées en églises de messes noires... D'ailleurs, Giuseppe se dit parfois qu'il devrait manger un peu plus de pâtes et fermer un peu plus sa gueule.

L' Agnus Dei, le meilleur restaurant d'Europe

Sis dans un palazzio au bord du Grand Canal, cet établissement de luxe attire les gourmets de toutes nations. Dans sa jeunesse, le Roi Arthur en personne aurait risqué la mort en traversant les Terres Franques et les Altes pour déguster ses meilleurs plats. C'est du moins ce que raconte Vitello Manzeleini, le propriétaire aux allures de ténor à la retraite, qui régale ses convives d'histoires et de mets raffinés. Manzeleini aurait exploré les quatre coins du continent pour en ramener les ingrédients les plus rares. En véritable amoureux de Millevaux, il a su tirer parti de sa décadente biodiversité pour composer une cuisine aventureuse et lucullienne.

Au menu :
† Carpaccio d'anguilles confites dans la sève de sapin-goule avec sa portée de porgrelets farcis.
† Panse de noctohyène farcie au pesto de lichen rouge sur son lit d'oisillons Corax encore vifs.
† Viande noire en dentelle d'algues et sa cervelle de musaraigne terrestre cuite au miel.
† Tiramisù de rose carnivore et charançons, persillé d'opium jaune.
† En accompagnement : Lacryma Christi del Vesuvio, bière de psilocybile & l'expresso du chef avec sa chantilly d'arbre-spirale.

Rome Éternelle
Rome ne se détruit pas en un jour

Le Général américain Yupanqi O'Sullivan, chargé des frappes de destruction massive lors de C-Day, est entré dans l'Histoire sous le sobriquet de Mister Apocalypse, du fait d'un manque évident de modération dans son approche offensive. Néanmoins, il eut quelques scrupules quand au moment d'atomiser Rome, il calcula les tirs pour que le souffle de l'explosion épargne les 7 Collines et la Rome historique, soit 4% de la surface de la ville moderne. Les 96 % restants et une zone de 200 km de rayon autour furent vitrifiés.

C'est dans cette Rome historique que s'est établie la Rome renaissante de Millevaux, autour de monuments miraculeusement préservés tels que le Colisée, le Forum, le Castel San Angelo, le Vatican. Les habitants se sont installés dans ces ruines végétalisées, préférant restaurer ou aménager que de construire à neuf.

Rome est une théocratie, sous l'autorité directe du Pape, logé au Vatican. Elle est également la capitale des États Pontificaux, qui couvrent tout le sud de la Florence et la Sicile, même si cette dernière montre de fortes velléités d'indépendance.

L'actuel Pape Innocent XVIII exerce sur la ville de Rome une emprise totalitaire. Il entend qu'on lui voue un culte de la personnalité, nomme les chefs du pouvoir législatif et judiciaire, et dispose d'un service de renseignements tout-puissant, la Haute Congrégation de la Stricte Observance, qui effectue des missions d'espionnage dans toutes les couches de la société, plaçant sous écoute toutes les personnalités « sensibles ».

Les Gardes Suisses assurent sa protection personnelle et servent également de milice dans Rome, tandis que des prévôts maintiennent l'ordre dans les États Pontificaux.

Le Vatican ne dispose pas d'armée régulière mais a les moyens d'embaucher des armées mercenaires. Le Pape peut également déclarer la Sainte Croisade et alors rassembler sous sa bannière tous les rois, seigneurs et chevaliers chrétiens... qui voudront bien répondre présents à l'appel. Innocent XVIII a plusieurs projets de croisade, notamment contre Carthage et l'Empire Ottoman. Mais il entend d'abord étouffer le schisme des antipapes et conforter son influence sur les puissants d'Europe. Si des personnalités aussi grandioses qu'Arthur Pendragon, Alexandra la Catholique et Wilhelmina d'Autriche lui ont prêté allégeance, ce n'est pour l'instant qu'une promesse sur un parchemin. Innocent XVIII compte bien employer toute son énergie, son intelligence et sa cruauté à restaurer la suprématie de l'Église. Mais jusqu'à présent, les États Pontificaux ne sont pas à l'abri d'une guerre. Il y a trente ans, des barbares des Balkans avaient ainsi effectué des raids meurtriers jusqu'aux portes du Capitole.

L'autre bras armé du Vatican est le Tribunal de la Sainte Inquisition. En réformant cette institution, Innocent XVIII prend acte du retour de la possession démoniaque et des hérésies. Il entend uniformiser les méthodes de lutte en Europe. S'il n'a guère encore de contrôle sur les Inquisiteurs qu'il envoie hors de Florence, sa mainmise sur l'Inquisition est totale dans les États Pontificaux et de nombreux fidèles y subissent la question. Innocent XVIII n'hésite pas à instrumentaliser ce Tribunal, condamnant ses ennemis politiques et protégeant les possédés horlas.

Si la population romaine vit dans la terreur, l'économie n'en est pas moins florissante. Le Vatican encourage le commerce maritime, l'industrie militaire, la reconquête de la technologie et l'art sacré.

D'importantes communautés non chrétiennes sont même tolérées dans l'enceinte des États Pontificaux. D'aucuns pensent que le Pape se garde sous le coude des populations à racketter, de futurs boucs émissaires. Ou prépare un génocide. D'ores et déjà, des mesures sont prises pour limiter la liberté de culte. Par exemple, la Mosquée Centrale de Rome est le seul lieu où les musulmans sont autorisés à prier. C'est aussi l'Ambassade des Royaumes Mèdes.

Malgré son aura sinistre, Rome reste la ville diplomatique par excellence. De nombreux traités internationaux sont signés dans son enceinte. Mais le durcissement du régime pourrait en détourner les ambassadeurs au profit de Florence ou de Barcelone, cités plus tolérantes et tout autant prestigieuses.

L'Abbé Solenius de Syracuse, ecclésiastique amoureux de la bonne chère

L'Abbé Solenius aime profondément Dieu. Mais il aime tout autant la bonne chère et les éphèbes concupiscents. Depuis quelques temps, l'Inquisition fourre son nez partout et cela signifie la fin de la bonne époque. Solenius n'ose plus sortir de sa villa romaine. Si les façades extérieures sont austères, jalonnées de lugubres statues du chemin de croix, la cour intérieure est le siège des orgies les plus joyeuses de Rome. Le jour, la belle église sise dans le mur d'enceinte accueille les fidèles par sa porte extérieure. La nuit, elle accueille les amoureux avinés par sa porte intérieure.

Solenius sait trop bien que ce stratagème ne fonctionnera pas éternellement. Il envisage de déménager à Florence où les paroissiens sont moins maussades. Mais le trajet promet d'être long et périlleux. Il lui faudrait trouver des compagnons de voyage pour rendre son périple sûr. Et si possible pas des tristes sires...



L' AUTOROUTE DES LARMES

Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord

Essentiels

De nos jours. À travers la forêt canadienne, une route qui n'en finit pas. De jeunes amérindiens font du stop. Disparitions. Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord.
Qu'est-il arrivé aux disparus ? Les retrouvera-t-on ? Qui est responsable ?
Que vous soyez le proche d'un des disparus, un usager de la route, un membre de la police qui fait des recherches, un bénévole qui organise des battues, un auto-stoppeur, un habitant de la forêt, un indien qui survit dans la misère ou encore une de ces personnes infréquentables qui rôdent dans la région... la route ne vous épargnera pas.

Crédits

Consultant et co-auteur : Vermer
Testeurs : Anaïs, 6 anonymes, Angel, Dimitri, Nelson, Pierre, Raphaël, Stéphane, Vianney, Zac
Relecteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Yoann Calamai, Julien Delorme, Arjuna Khan, Pao le Sage, Maud Rossi
Ce texte est d'abord paru dans la revue *Di6Dent*.

Références

Playlist :
http://bit.ly/2iWz3vv

Filmo :
Blueberry
Dans la brume électrique
Dead Man
Insomnia
Memories of Murder
Mulholland Drive
Zodiac

Web :
Le tueur de l'autoroute des larmes :
https://tinyurl.com/yde4dng4
http://www.globestoppeuse.com/autoroute-larmes-highway-of-tears/
Le tueur Robert Pickton :
http://www.tueursenserie.org/spip.php?article425
Le road-movie indien *Smoke Signals* :
https://en.wikipedia.org/wiki/Smoke_Signals_(film)

Intention

L'Autoroute des Larmes existe. Elle tire ce surnom d'un fait divers sordide. Le sort de ces jeunes personnes m'attriste. Je frémis à ce qui a pu leur arriver exactement, ce qu'on ne sait pas. Sans oublier d'être ludique, ce théâtre rend hommage aux victimes.

Ambiances

1 Lourdeur, misère humaine, vérité introuvable.
2 Enquête policière, coupables identifiables.
3 Onirisme, chamanisme.
4 Tranches de vie.
5 Passages glauques. Qu'a-t-il bien pu arriver aux auto-stoppeurs, que va-t-il encore se produire ? Et si on retrouve des victimes ou des corps ?
6 Réalisme magique. Certaines personnes accusent les démons, d'autres des humains de chair et de sang.

1 La route

Faits

Vancouver. Une ville prospère. Sauf pour les membres des nations premières qui y vivent. Si certains sont très bien intégrés, beaucoup, surtout des jeunes, y vivent dans la pauvreté, parfois dans la drogue et la prostitution.

Partant de Vancouver et traversant la Province de la **Colombie-Britannique**, une autoroute **large et droite, imperturbable, une plaie ouverte dans la forêt.** Typique d'Amérique du Nord : ni glissière ni barrière de sécurité. Peu fréquentée : juste les rares autochtones véhiculés, les fonctionnaires, les industries forestières, des bikers et les routiers qui traversent l'Amérique au volant de monstres sur roues.

Sur la route, des réserves indiennes. Camp du Lac dispose de plusieurs commerces, d'un motel et d'un poste de la police autochtone.

Au bord de la route, quelques maisons, motels et stations-services isolées.
Des **pancartes.** On y voit une auto-stoppeuse. C'est écrit : « Cela n'en vaut pas la peine. » Dans la brume, des phares menaçants. C'est un **avertissement**.

Les personnes disparues sont surtout des jeunes autochtones. Ils n'ont ni transport en commun ni véhicule. Pour se rendre en ville ou visiter leur famille, ils doivent faire du stop. Et on n'entend plus reparler d'eux. Des dizaines de disparitions sur l'Autoroute des Larmes, peut-être des milliers sur toute la Province. Un quasi-génocide.

Chumani Shelter, **la marraine de l'autoroute**. C'est une femme sioux de cinquante ans au corps, obèse, vieilli. Stigmates d'un mode de vie sédentaire. Mais elle est d'une volonté tenace. Elle arpente la route au volant d'un 4x4 couvert d'affiches aux visages des disparus. Elle fait de la recherche de disparus et de la prévention. Elle se réfugie dans la spiritualité pour garder espoir.

Rumeurs

† Les campagnes d'avertissement ne font qu'augmenter le problème. À cause de l'égrégore, plus les gens croient que la route est dangereuse, plus elle le devient.
† Chumani Shelter n'est pas ce qu'elle prétend être.

2 La forêt

Faits

La forêt tombe à l'abandon. Arbres immenses. Grottes, lacs, rivières. Cabanes et refuges. Chasseurs, bûcherons, fonctionnaires, randonneurs et marginaux.

Pour les jeunes autochtones, la forêt est bénéfique, elle est leur élément culturel. Ils rêvent de chasse, de pêche, de cueillette et de campements. Renouer avec le peu qui reste de la nature et de leurs traditions.

Rumeurs

† Des décharges sauvages, qui servent aussi de charniers.
† Un complot pour chasser les autochtones et exploiter une ressource de la forêt.
† La forêt devient magique, pour le pire ou le meilleur.
† C'est la forêt ou un de ses monstres qui les a pris.
† Et si les natifs avaient jadis offensé la nature et qu'ils le payaient aujourd'hui ?
† Et si ces disparitions étaient un remboursement des largesses dont les natifs auraient bénéficié par le passé ?
† Et si pour payer d'anciennes chasses grandioses, ils étaient aujourd'hui les gibiers ?
† Ou si la forêt était le seul remède possible contre cette hécatombe ?

3 Les autochtones

Nations

Trois grandes nations :
Les **Cree** professent l'intégration, ils ont créé un **Peuple Métis**. Ils ont conservé leur écriture faite de symboles.
Les **Ojibwa** ont fait de grandes concessions depuis l'arrivée des Européens, cédant leurs territoires peu à peu. Ils semblent résignés.
Les **Sioux** (Lakota, Dakota, Nakota) connurent un passé grandiose puis payèrent un lourd tribut lors des guerres indiennes (Little Big Horn, Wounded Knee) et furent acculturés. Ils restent aujourd'hui un peuple en colère.

Beaucoup ont aussi du sang afro-américain.

Les natifs portent des prénoms anglo-saxons ou des prénoms indiens, qui évoquent leurs qualités, leur vie, leur naissance, la nature, les forces surnaturelles.
Féminin (Sens, Nation) : Abey (Feuille, Sioux), Angeni (Ange, Ojibwa), Migina (Lune, Sioux), Winona (Première Née, Sioux).
Masculin : Chayton (Faucon, Sioux), Kwanita (Esprits Bénéfiques, sans nation), Tyee (Chef, Chinook), Wakiza (Guerrier, sans nation).

Faits

Dans les réserves, la pauvreté est grande. Il y a beaucoup d'enfants et pas de quoi les nourrir. Il y a aussi des familles très prospères : richesse comme éducation sont mal réparties.

Les aides sociales sont inappropriées aux structures culturelles et familiales. Grands-parents et oncles élèvent souvent les enfants mais les services sociaux attribuent les aides aux parents, souvent absents, qu'ils considèrent comme les personnes en charge.

Les jeunes autochtones ont des problèmes d'identité, de drogue et d'alcool. Certains ont souffert de violences familiales et sexuelles, d'autres ont des difficultés sociales à cause d'un syndrome d'exposition pré-natale à l'alcool. Pour affronter les difficultés, certains choisissent le repli sur soi. **Mais la plupart comptent sur leur spiritualité et leur esprit communautaire**.

On va consulter les anciens qui donnent des conseils et remontent le moral. Les communautés font face en bloc rapidement, les femmes organisent cette solidarité. Un très fort **soutien aux familles** se met en place, on va les visiter, on leur rend des services.

Rumeurs

† Les jeunes auraient disparu de leur plein gré.
† Les coupables sont des proches qui font porter le chapeau à des tueurs de l'autoroute.
† Les aîné(e)s d'une fratrie se vendent pour mettre les plus jeunes à l'abri du besoin. Ce qu'ils vendent exactement d'eux ? Mieux vaut ne pas le savoir.
† Des autochtones en font disparaître d'autres pour que le gouvernement augmente les aides à la communauté.
† Les disparitions sont le fait d'un autochtone qui renie ses racines.

4 La police

Faits

Au Canada, trois polices interviennent sur les disparitions, et pas toujours main dans la main :
† La police provinciale. Elle n'apprécie guère de déléguer du pouvoir aux autres polices.
† La gendarmerie royale du Canada (ou Police Montée), avec un rayon d'action fédéral. Elle enquête sur les trafics ou les meurtres en série.
† Des polices autochtones sur les réserves. Leur responsabilité s'arrête quand l'affaire couvre un large territoire ou implique des crimes de sang, mais certains flics autochtones sont tenaces.

D'autres agences peuvent se retrouver impliquées à travers des actions de police sur l'environnement, le social, les fraudes.

Rumeurs

† Certains flics ont fait leur affaire personnelle de trouver la vérité.
† D'autres sont à l'origine des disparitions.
† D'autres agressent les victimes rescapées quand elles viennent porter plainte.
† Les policiers violents se couvrent mutuellement.
† Des autochtones forment des polices secrètes consacrées aux disparitions.
† L'empathiste : un flic qui ressent les sentiments des autres, qui éprouve de la compassion pour les victimes et les bourreaux, et qui tente de construire un monde judiciaire non violent.

5 Le chamanisme

Faits

Beaucoup partagent des traditions modernes proches des cultures des indiens des plaines.
Le *smudging* consiste à purifier ses émotions avec de la fumée de sauge ou de tabac. On le pratique avant des événements importants. Même dans les réunions de conseils d'administration dans les grands hôtels ; avant de démarrer le vidéo-projecteur, on désactive les alarmes incendies, on éteint les ordinateurs et les téléphones portables, on se purifie par la fumée.
La cérémonie de la pipe éclaircit l'esprit.
Pour un éveil plus important, on séjourne dans une **tente de sudation**. Transe, vision, possession.
La très secrète danse du soleil, jamais filmée, longtemps interdite, parfois accompagnée de perçages rituels de la chair, illustre le sacrifice et l'identité du danseur.

Rêves et visions guident les natifs.

À la fenêtre, un piège à rêves. Seul son propriétaire a le droit d'y toucher. Il capture les cauchemars dans ses filets.

Chacun peut pratiquer des rituels, mais on s'en remet à l'expérience des anciens pour les cérémonies cruciales.

Rumeurs

† Les victimes ont été choisies parce qu'elles étaient jeunes et membres des nations premières, pour servir à un rituel chamanique de grande ampleur.
† Les cauchemars envahissent le monde.
† Les tentes de sudation et les danses du soleil ouvrent une porte vers d'autres mondes.
† Au milieu de la forêt, un mystérieux *inukshuk*, empilement de pierres en forme d'homme. Que fait cette construction inuit au-delà du Cercle Arctique ?

6 Les prédateurs

Qui dit disparitions, dit prédateurs. Ces centaines ou milliers de disparitions sont-elles l'œuvre d'une seule personne ? D'une personne de chair et de sang ?

Rumeurs

† Ce sont des maniaques différents à chaque fois. L'isolement de cette grande route leur confère l'impunité.
† Un seul auteur. Il a commencé par tuer six femmes à Vancouver. Les meurtres ont été imputés au fermier Robert Pickton, mais le vrai meurtrier court toujours, et c'est lui qui saigne toute la Province.
† Un trafic d'êtres humains à échelle industrielle.
† Des humains corrompus par la pollution s'attaquent à ces jeunes gens d'une autre culture qu'ils ne comprennent pas car hors de la modernité technologique du monde.
† L'oubli. Les jeunes veulent s'oublier et disparaître de ce monde moderne en ruines pour retrouver leurs ancêtres et le monde de leurs traditions perdues.
† L'emprise. Toute vie se transforme. Et pas toujours pour le mieux.
† L'égrégore. Les peurs et les croyances deviennent réalité.
† Les horlas. Sasquatchs embusqués, wendigos cannibales, banshees funestes.



LA MÉMOIRE ET LA PEAU

Les prémisses

Les personnages errent à la surface de Paris en ruines, à la recherche de leurs souvenirs perdus.
Pour combler le vide, ou pour comprendre comment achever une quête qu'ils ont en cours.
Ils ont beaucoup de questions, et la réponse réside... dans les tatouages.

Tableau des thèmes

	Symbole	Exemples
1	**Forêt**	1 gibier 2 prédateur 3 arbre 4 arborescence 5 ruines 6 ténèbres
2	**Mémoire**	1 témoignage 2 croyance 3 mensonge 4 oubli 5 obole 6 vide
3	**Emprise**	1 dégénérescence 2 souillure 3 fertilité 4 corruption sociale 5 bestialité 6 métamorphose
4	**Égrégore**	1 légendes 2 spectres 3 sorcellerie 4 horlas 5 émotions fortes 6 liens du destin
5	**Tatouages**	1 alchimie 2 sarcomantie 3 tarots 4 effacement 5 motifs-passages 6 textes
6	**Chair**	1 beauté 2 passion 3 maladie 4 mort 5 douleur 6 mutilation

Obole : action de payer avec un souvenir
Vide : sensation de souffrance et de manque lié à l'amnésie
Sarcomantie : art de modeler la chair humaine grâce au fluide sarcomantique
Motifs-passages : certains motifs de tatouage seraient des portails vers les souvenirs
Tarots : Il existe deux Tarots de Marseille, ceux qui lisent dans le **futur** et ceux qui lisent dans le **passé**

Le Bannissement

Le système judiciaire de Métro est simple. Pour chaque crime, un seul châtiment. Soyez accusé de rapine, de viol ou de meurtre, déplaisez à quelque caïd des égouts ou prévôt des catacombes, contractez une maladie contagieuse, ou soyez le bouc émissaire de quelque communauté, votre sort sera le même. Vous serez ligoté, entraîné par des dizaines de bras vengeurs, mené jusqu'à une bouche d'égout ou une entrée du Métropolitain et serez abandonné à la Surface. C'est une punition jugée efficace. Vous n'encombrez plus l'espace vital de votre personne. Rares sont les bannis à revenir dans les sous-sols. Ils sont abattus à vue, et leurs corps rejetés à la Surface.

La Surface

Paris est une forteresse de silence. Il y fait toujours froid. Il y neige des milliers de morceaux de papier. Coupures de journaux de l'Âge d'Or, parchemins brûlés, poèmes insensés. Reliques dispersées par le vent ? Plaisanterie horla ? Fragments issus des versions parallèles de Paris ? Cette neige entraîne chez l'explorateur un besoin violent de reconstituer le puzzle. Un seul y serait parvenu, ce qui l'a conduit à la folie et l'égarement. Malheur à qui voudrait le rencontrer pour apprendre la vérité.

La Surface retourne à la forêt. La Tour Montparnasse, le Sacré-Cœur, Notre Dame, servent de nids pour les rapaces et achèvent de mourir, dans les broussailles, à peine dérangés par des passages de chevreugnes. La Veine s'écoule grumeleuse, qu'aucune barque ne fend.

L'explorateur inconscient pourrait prendre la Surface pour un havre de paix. Traverser les ruines dans le calme le plus total. Jusqu'au moment où d'une ombre surgit un banni dément, armé d'une scie chirurgicale. Ou un de ces Fomori, créatures à la peau orange et translucide, visages de poupées et gueules de torture, aux yeux transpercés de clous, qui l'emporte dans ses grandes griffes vers un ailleurs dont personne n'est jamais revenu.

Au centre de cette désolation, un grand reflet nous éblouit. La Tour Eiffel a perdu son dernier étage. Elle est couverte de papier aluminium censée la rendre invisible aux Fomori. À l'intérieur se sont regroupés les bannis. Ils y survivent en mode tribal, dans le plus grand dénuement. Ils vivent là le jour et partent en chasse la nuit, la peur au ventre. L'ironie veut que les bannis, victimes du système inique de Métro, l'aient reproduit au sein de leur tribu de la Tour Eiffel, puisque les meilleurs chasseurs vivent tout en haut de la Tour Eiffel et les plus faibles s'entassent dans les étages les plus bas, à la merci des Fomori.

L'oracle de l'oubli

« Des cendres des êtres ils font des infusions, la mémoire de l'eau fait le reste. Boisson-piranha, baignoire à assassin, rivière endeuillée. »

11 Utiliser des villages comme mémoire sédentaire : revenir dans une communauté ;
les souvenirs sont déformés, aller dans une communauté, les gens croient te reconnaître, veulent que tu maries la Denise parce que tu aurais sauvé la vie de son père
12 Les passeurs de mémoire sont des gnomes aux capacités mnémoniques importantes, chargés de véhiculer des informations cruciales, d'une cité à une autre.
Souvent, l'information occupe un tel volume de mémoire que le gnome doit sacrifier ses propres souvenirs pour les accueillir, ou les fusionner à ses souvenirs
13 Des aubergistes qui vous volent vos souvenirs dans votre sommeil : avec une épuisette passée au dessus de votre bouche pour capturer les rêves qui s'en échappent
14 La sarcomantienne vous greffe la peau tatouée d'étrangers ;
alors leurs souvenirs et leurs émotions coulent encore chaudes dans vos veines.
15 Moustiques qui injectent de faux souvenirs, arbres en calcul constant, racines en réseau, données organiques. La forêt à mémoire cellulaire.
16 L'oubli participe de l'emprise. Ce n'est pas juste une tare héréditaire.
C'est une mutation contagieuse, chronique, curable. Trou noir.
21 J'ai le pouvoir de lire dans les rêves et dans les pensées, mais à chaque fois ça me coûte un souvenir. Triste prêté pour un affreux rendu !
22 J'dirais pas qu'c'est mal de coucher avec sa mère.
Mais ce que ça retourne au niveau de la mémoire et de l'égrégore… Tu veux pas savoir.
23 On peut oublier des visages, des histoires, des promesses. On peut vivre sans ça.
Mais le pire est ailleurs. Le pire, c'est l'oubli de soi.
24 Remèdes qui détruisent le corps et l'esprit. Ces souvenirs qui enflent en migraines permanentes. D'autres qui meurent. Cancer de la mémoire.
25 Quand on oublie tout, on enquête sur son passé tout le temps.
On enquête sur tout le monde, on recherche des liens perdus. Époque de ragots.
26 J'ai cet eczéma au coude. Pourquoi ? C'était un un mauvais souvenir ?
Un sorcier a dû le voler pour nourrir sa magie : du bon mana pour lui.
31 Ces jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants.
Cela me rassure, me bouleverse, et avec de la chance c'est peut-être vrai.
32 Tu dis je m'en rappelle ça a eu lieu comme ça, tu changes ton souvenir à chaque version.
Le passé est un arbre qu'on défigure tout le temps.
33 Enchevêtrements de mémoires gigognes, labyrinthes du passé, se perdre en conjectures, l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours.
34 Tu as tout fait pour la retrouver, stratagèmes et sortilèges.
Maintenant tu es seule avec elle. Et déjà tu regrettes. Seule avec ta mémoire.
35 Au marché de la mémoire. Madeleines de Proust, gâteaux d'anniversaire, vin chagrin, banquets régurgités, hostie du pardon, premières dents.
36 Tanins amers, arômes de mort naissante, visions troubles à la surface,
infusion du doute, cérémonie d'anecdotes. Le thé noir du souvenir.

41 Arborescences de photos, murailles de post-it, canopée de fils rouges,
tempêtes sous des crânes. La forêt des suspicions.
42 Les objets capturent la mémoire. On lit le passé dans les lignes de la main.
Le psychosomatisme stocke dans le corps ce qu'on ne veut pas oublier. Une alchimie des odeurs qui rendent des souvenirs.
43 Perdu dans les sentiers de mes destins morts-nés, la forêt des si-seulement,
hanté par ces visages chéris manqués de peu. Voies sans issue.
44 Ce moment où tu écartes enfin les branches du mensonge pour voir la vraie réalité,
tu l'as tellement cherché. Il va te faire tellement mal.
45 Je vole mémoires, identités, passés. J'enlève de votre visage ce masque pour voir
dans le miroir la tête que ça me fait et oublier mon vide.
46 Nous sommes missionnés dans les pires endroits pour retrouver
ce qui n'aurait jamais dû disparaître. Nous sommes les guerriers mémoriels.
51 Aucune boussole ou carte n'aurait pu m'être utile.
Je me perds dans cette forêt car ma mémoire me joue des tours. Part de moi qui me trahit.
52 Il y a eu ce trafic avec les cendres des morts. Ils les sniffaient ou en faisaient
du diamant. Leur propre mémoire, âme, réduite en cendres.
53 À toute force, chaque jour, commettre des exploits, des bienfaits,
des atrocités pour qu'on se souvienne de nous, pour nous souvenir de nous.
54 C'est si lourd de ne pas comprendre son fardeau.
Si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé. Si lourd d'être, d'avoir été.
55 Le blast ! Tout implose dans ta tête, ton corps, grand moment douleur vertige cauchemar où la réalité du monde enfoui t'apparaît toute nue !
56 Celui qui vole les contes pour les mettre dans les livres ou les achète
contre une bouteille, une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur.
61 Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout.
La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.
62 Çà ressemble à la quête d'une vie de rassembler sa mémoire.
Mais le jour où l'on se tiendra devant sa vérité, sera-t-on prêt à l'affronter ?
63 Ces cuves contiennent des clones de toi dans différents passés.
Ils en sortiront un jour pour venir te donner des questions et des réponses.
64 L'oubli, c'est le vide, l'absence de mémoire. Le vertige : notre sentiment face au Vide.
L'appel du vide. C'est l'inverse du vertige.
65 Certains sont fascinés par le fait d'oublier, et veulent oublier le plus de choses possibles, pour repartir de zéro.
65 - Qui a frappé à la porte ? À qui parlais-tu ?
- Personne. - Personne ?
- Juste un fantôme du passé...
66 Y'avait les ruines de cet hôtel...
Chaque chambre vous conduisait à un souvenir de votre passé.
Est-ce que ça a réellement existé ? Et si...



GLAISE

Un théâtre par Julien Delorme
(texte dans le domaine public)

Glaise se situe quelque part au nord de Rift, sur une importante route menant à Compostelle. C'est un havre pour les pèlerins au milieu d'une région particulièrement désertée. La cité est troglodyte, creusée dans des caves d'argile. Quelques rares bâtiments subsistent en surface où s'organise un commerce intense entre pouilleux parcourant les routes et habitants du coin.

Folie : Vertige des profondeurs, la vie troglodyte provoque toutes sortes de dérangements et de maladies : maladies de peau, hypersensibilité à la lumière, agoraphobie ou claustrophobie, désir ou peur de la solitude.

Mémoire : Les pèlerins sont-ils déjà passés par là ? Y ont-ils laissé des traces, des messages, des rencontres ? Un homme stocke des messages que les gens se laissent à eux-mêmes, mais la plupart oublient qu'ils existent.

Souterrains : On creuse toujours plus bas à mesure que les gens affluent dans la ville. À moins que certains ne remontent des profondeurs ? Certains passages sont à peine creusés, d'autres sont usés par le temps. Parfois on débouche dans une grotte immense, un lac y stagne, parfois la rue redevient une chatière où il faut se faufiler.

Horlas : Ce qui se cache au sein de la terre, esprits chthoniens prenant vie dans la boue et dans l'ombre, ombres effrayantes, vers gigantesques creusant leurs propres galeries, plus profonde est la strate, plus présentes les aberrations nées des peurs de l'homme.

Religion : Cultes concurrents, controverses religieuses sont fréquentes. De nombreux pèlerins se retrouvent ici pour faire une halte et sont la victime d'imposteurs et de cultes dévoyés. Plus profond sous terre, on adore les puissances souterraines et la terre-mère dans des chapelles-utérus. Parmi les marchands, le culte du Roi en Jaune se répand. Cérémonies impies côtoient les variantes personnelles du rite chrétien. Des docteurs de la foi installés de longue date luttent contre les influences sombres. Qui adore ces idoles tordues que l'on croise ici et là ?

Société : Comment régir une ville pareille ? Confréries, instances municipales, infiltration des cultes et puissance de l'argent...

Brigands : Commerce abondant amène son lot de brigands : dépouillement des pèlerins, arnaques aux reliques saintes, disparitions des plus faibles et des plus solitaires, caches secrètes dans les galeries reculées, l'ombre est propice à l'action

Pèlerins : Nombreux, égarés, parfois organisés en confrérie, les pèlerins pullulent à ce nœud auquel débouchent plusieurs routes. C'est aussi l'occasion de se retrouver après s'être égarés le long de la route ; ou de se faire de nouveaux ennemis. Transformation du pèlerinage en compétition : qui ira le plus vite ?

Commerce : Ici les pèlerins abandonnent leurs affaires. On revend ce qui a été ramassé au long de la route, ce qu'on extrait de sous terre. Mines et fouilles dans des dépotoirs ensevelis : tout ce que la terre donne, on le vend dans un gigantesque marché de tentes, à la surface, non loin des béances qui permettent d'accéder à la ville et dans les étages supérieurs

Urbanisme délirant : Chacun construit de son côté, tout le monde fait sa galerie, se taille son habitat. Parfois on tombe sur de vieux couloirs abandonnés ou une construction pérenne, après de longues errances, des passages en toboggan, là où l'air est plus rare, des catacombes ou une champignonnière. Dans les étages du dessus, luxe et abondance : tentures cachant les parois ruisselantes, chatoiement de nombreuses lampes et odeurs très fortes de la foule agglomérée. On est soit à l'étroit (trop de monde, petits passages) soit tout seul.

Pulsions : Envie de revenir à la surface ou de s'enfouir au plus profond des mines, désirs de luxure, ou envies fabuleuses des richesses accumulées. Comportements morbides, faims dévorantes, engloutissement de la terre.

Chair : La promiscuité est permanente : on vit avec les autres, corps serrés contre corps, dans les relents corporels et excrémentiels, hygiène précaire dans les profondeurs. Maladies de peau nombreuses, albinisme et hypersensibilité.

1 Folie :
Hallucinations, claustrophobie, angoisse des profondeurs, peur de l'ensevelissement, désorientation, hantise, peur de la lumière, des ombres prennent vie, fusionner avec la ville, solitude totale, des échos menaçants profèrent de sombres menaces, sens perturbés.

2 Mémoire :
Route du retour, divination, Syndrome de l'oubli, souvenirs partagés, sensation de déjà-vu, attaches anciennes, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, faux espoirs, mensonge.

3 Souterrains :
Glaise, ténèbres, bruits dans les profondeurs, enchevêtrements labyrinthiques, source souterraine, escaliers raides, boyaux étroits, carrefours improbables, champignons luminescents, animaux aveugles, albinos, étendue d'eau silencieuse, creuser toujours plus profond, odeurs très fortes.

4 Horlas :
Métamorphose, golems, horsains, créatures de boues, habitants de lacs silencieux, populations mutantes, ombres vivantes, suppurations, superstitions, possessions, tortures mentales, pactes indicibles.

5 Religion :
Extase, résurrection, foi déplaçant les montagnes, faux miracles, culte du Roi en Jaune, chapelles souterraines, idoles biscornues, signes cabalistiques, sectes concurrentes, chapelles-utérus, cérémonies chthoniennes, cultes dévoyés.

6 Société :
Ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, extérieur, autorité, voyage, philosophie, peuple.

7 Brigands :
Faux pèlerins, peuple forestier, habitants des profondeurs, tire-laines, kidnappeurs, enlèvements rituels, arnaqueurs, estropieurs d'enfants, prédicateurs fous, disparitions, sévices gratuits, sadiques, dépouillés.

8 Pèlerins :
Égarés, confrérie de pèlerins, moines et nonnes, perte de la foi, poursuite d'un amant, pèlerin épicurien, rupture de vœu, réminiscence d'un précédent passage, acte de foi, groupes adverses, signes de passage, messages et communications au long de la route.

9 Commerce :
Point de passage, commerce de fausses reliques, marchandises exotiques, abondance, monnaies, troc, officines reluisantes, marchands à la sauvette, péage, charlatans et bonimenteurs, tout s'achète et tout se vend, nourriture, marché permanent, matières-premières extraites de sous terre.

10 Urbanisme délirant :
Foule nombreuse en des lieux resserrés, escaliers, couloirs étroits, caverne urbanisée, éclairages chatoyants, cimetière souterrain, lieux publics bondés, habitations improbables, labyrinthe de passages, raccourcis creusés à la main, perte des repères, marché géant de la surface.

11 Pulsions :
Orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient.

12 Chair :
Combat, sexe, beauté, promiscuité, maladies de peau, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation.



AU NORD, SOUS LES ÉTOILES SILENCIEUSES

Un théâtre par Julien Delorme
(texte dans le domaine public)

Tout au nord se trouve un village dont on dit que c'est le dernier avant les glaces. Les habitants y vivent dans un hiver éternel, la nuit dure dix mois et l'on n'adresse plus ses prières au soleil, trop faible ici pour exaucer les souhaits. Comment survivre entre les deux malédictions de la forêt et du givre sinon en se réfugiant dans ses obsessions, pour ne surtout pas penser à la limite, là où la forêt s'arrêterait et où habitent les vieilles légendes du passé ?

S'il y a bien une route qui mène au village, aucune n'en repart. C'est le bout du chemin, le terminus. Après, la forêt se poursuit un peu, vers le nord, mais on dit qu'abruptement elle s'arrête, terrassée par la glace. Personne ne va au nord. C'est la terre où vont se perdre les fous qui pensent qu'ils peuvent échapper aux arbres.

C'est aussi la terre des anciennes légendes, celles que les hommes ont oublié et dont les habitants du village sont les derniers à se rappeler. Sur ces terres, les horlas prennent des formes étranges : le vieil homme rouge qui emmène les enfants en esclavage dans son palais de glace, les loups qui parlent, les sorcières aux maisons d'écorce, les dames blanches du gel, les renards qui séduisent les humains etc. Peu nombreux ceux qui les ont vraiment vus, mais le vieil Orlof a gardé de sa rencontre avec la Dame des neiges une langue noire et gonflée, parait qu'elle est encore glacée.

Ici la nuit dure neuf mois. On fait contre mauvaise fortune bon cœur et on adore le peu de lumière dispensé par les constellations et la lune. Alors on leur adresse des prières. On aime l'argent, c'est le métal des choses célestes, on le fond pour faire des statuettes rondes ou des pendentifs en forme de constellations.

Voilà bien longtemps qu'on sait que le dieu unique qui régnait par ici est parti et qu'il n'a plus de pouvoirs. Les habitants se sont donc tournés vers leurs protecteurs naturels, les animaux. Le village dispose de quatre chamanes qui sont à la fois les autorités morales et religieuses du village. Chacun possède un costume rituel et est à la disposition des habitants, dans l'un des quatre refuges. Quand une personne endosse le rôle de chamane, elle perd totalement son identité, ses liens de famille et son visage. Personne ne doit alors faire référence à ce que la personne a pu être avant, ni apercevoir ses traits.

† **Chamane Renne** est le protecteur du village. C'est lui qui dispense la nourriture, qui préside à la fertilité des troupeaux, et qui pourvoit les bêtes en fourrage. Il a préséance sur les questions agricoles. Il prédit les destins à l'aide des runes. Il vit dans la hutte de boue à l'ouest du village.
† **Chamane Loup** est le chef des chasseurs. C'est lui qui ramène bonne provende lorsque les troupeaux sont faibles et qu'il faut trouver de la nourriture ailleurs. C'est le maître des collets et le protecteur des villageois. Les horlas ont peur de lui, il sait comment les chasser. Il vit dans la maison de rondins à l'est du village.
† **Chamane Effraie** est le protecteur des femmes et des enfants. C'est aussi le médecin du village. Il est celui qui sait et qui enseigne. Il connaît les herbes qui protègent et sait où fouiller pour trouver les racines qui font tomber la fièvre. Il vit dans un nid géant, dans un arbre au sud du village.
† **Chamane Ours** est le garant de la paix avec la Glace. Il fait en sorte que le givre ne détruise pas les maisons et les récolte, et que les villageois ne se perdent pas dans le froid. Il parle aux ours polaires et arpente les terres silencieuses. Il garde les secrets du village. Quand on sent le poids d'une faute, on va se confesser à Chamane Ours. Il vit dans une grotte au nord du village.

Le village est organisé en conseil et prend ses décisions collégialement. Les habitants se réunissent et s'accordent à l'unanimité. Parfois, certaines fortes têtes refusent de suivre le groupe. C'est le travail de Chamane Loup d'obtenir leur assentiment... ou de faire en sorte qu'elles ne soient plus un problème. On ne parle pas de ceux qui disparaissent ainsi.

La solitude est pesante et la vie monotone sous les étoiles. Comme pour se protéger, chacun s'est trouvé une compulsion particulière, une préoccupation un peu folle qui le garde de la solitude totale, de l'appel du vide. Mais parfois, ce n'est pas suffisant.

1 Obsessions :
Fuite obsessionnelle, hobby dévorant, peur du jour, peur de la neige, fascination pour les légendes, mimétisme animalier, routine extrême, compter les étoiles, ôter l'écorce des bouleaux, manger la neige, rester le plus possible immobile, vivre les yeux fermés, alcoolisme, répulsion ou attirance extrêmes, quotidien protecteur.

2 Ténèbres :
Peur du noir, peur du jour, oubli, aveuglement, repos, dépression, claustration, terreur enfantine, crainte du soleil, abandon des dieux, déformation des perceptions, bruits inquiétants, peur de l'anéantissement.

3 Glace :
Adversaire de la forêt, froid, neige, terre gelée, cadavres de voyageurs imprudents, fin des arbres, banquise, ours blancs, scintillements sous la lune, froid mortel, forêt de cristal, branches cassantes, pâleur, le Nord est son royaume, vents violents, tempêtes de givre, grêle, pluies verglaçantes, voix dans le vent.

4 Légendes incarnées :
Lutins, ogres, choses encore plus anciennes, esprits de la nuit, l'homme en rouge, le bûcheron solitaire, les loups qui parlent, sorcières, cabanes dans les arbres, dames blanches, esprits du gel, danses nocturnes sous la neige tombante, ermites fascinantes, bêtes mangeuses d'enfants, peuples de la forêt dans les clairières solitaires.

5 Animisme :
Mimétisme animalier, vénération des esprit, abandon des anciennes croyances, rituels secrets, masques, fumigations, fétiches de paille et de branches, pièges à rêves et installations forestières, culte du sang, lecture des runes, grandes cérémonies rituelles, protection, Chamane Renne, Chamane Loup, Chamane ours, Chamane Effraie.

6 Nature :
Animaux sauvages, prédateurs des bois et de la banquise lointaine, ours blancs, loups géants, branches griffues, bouleaux, branches enneigées, sapins, permafrost, lichen, herbes rares sous la couche de neige, conifères sombres et serrés, renards, champignons luminescents, bois morts, essences persistantes, maigres cultures.

7 Constellations :
Sources de lumière, astrologie, croyances, divinités, la lune, le Chariot, l'étoile polaire (la plus brillante), le chêne, le corbeau, les deux ours, la roue, le chasseur, le serpent qui se mord la queue, étoiles filantes, aurores boréales rassurantes, prières adressées aux étoiles, vœux silencieux et solitaires.

8 Société :
Le village, centre du monde, dernière ville avant le désert du nord, communauté protectrice, peu de passage, structures familiales resserrées, grandes fêtes, la fête des rennes, grands feux, structure démocratique, promiscuité, veillées, contes, chaleur humaine, structure exigeante mais efficace, peu de place à l'intimité.

9 Troupeaux :
Élevage des rennes, petites fermes, grands troupeaux itinérants, bergers en traîneau, chiens de garde, chiens de traîneau, activité principale de la communauté, abattage, odeurs de bêtes, survie, douceur animale, chaleur d'un museau, proximité rassurante.

10 Solitude :
Grands espaces solitaires, renfermement sur soi, proximité du désert, vents étouffant les bruits, isolement, angoisse des grands espaces, peur de la foule, fuir la vie au village, refuges solitaires dans les bois, cabanes de chasseurs, longues marches dans la neige, ignorance, bêtise.

11 Pulsions :
Orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient.

12 Chair :
Combat, sexe, beauté, promiscuité, maladies de peau, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation, consanguinité.

LES GUERRES MÉDIQUES

Un théâtre par Julien Delorme
(texte dans le domaine public)

Quoiqu'ils ne fussent qu'une poignée de monde en comparaison des ennemis, ils se battirent, et firent des prodiges de valeur. Mais ayant perdu la bataille, et se voyant forcés de se renfermer dans leurs murs, ils portèrent dans la citadelle leurs richesses et, y ayant rassemblé leurs femmes, leurs enfants et leurs esclaves, ils y mirent le feu, et la réduisirent en cendres avec tout ce qui était dedans. S'étant, après cette action, réciproquement engagés par les serments les plus terribles, ils firent secrètement une sortie contre les Perses, et périrent tous en combattant généreusement.

Questions

Qu'est-ce qui a attiré les perses jusqu'ici ?
La guerre est-elle inévitable ?
Les grecs parviendront-ils mettre de côté leurs dissensions ?
L'invasion ne serait-elle pas une punition divine ?
Qu'en ont dit les oracles ?
Est-ce que les perses sont vraiment là ? Qui les a vu ? Qui leur a parlé ?
Comment lutter contre un envahisseur innombrable ?
Quels rites atroces les Perses pratiquent-ils ? Sont-ils les seuls à pratiquer des rites atroces ?
Quels pactes lient les grecs entre eux ?
Une cité ou l'autre n'aurait-elle pas intérêt à s'allier avec l'envahisseur ?
Certains personnages n'auraient-ils pas des liens avec certains perses ?
L'unité des perses est-elle réelle ou seulement de façade ?

Figures

† **Lycurgue le législateur**, maître de Sparte : Aussi puissant et rigide que son code de lois, il mène les puissantes phalanges lacédémoniennes.
† **Périclès le stratège**, guide d'Athènes : en lui renaît la ruse d'Ulysse, ingénieux, roublard, beaucoup ne lui font pas confiance.
† **Hypatie l'oracle mathématicienne** : La fille de Pythagore guide Éphèse. Elle se sert de la science et du soleil pour rendre des oracles, mais les dieux n'aiment pas qu'on empiète sur leur domaine.
† **Épaminondas le victorieux** : le gardien de Thèbes. Un général avisé, mais téméraire, qui serait prêt à sacrifier toutes et tous pour assouvir sa vengeance envers les perses.

† **Darius le conquérant** : Empereur des perses et de toutes les terres de l'extérieur. Certains le disent sages, d'autres pensent qu'il s'agit d'un tyran sans scrupules, ou qu'il est sous la coupe de ses conseillers qui lui dictent la moindre de ses actions.
† **Katayoun l'incandescente** : l'incarnation d'Ishtar sur terre dirige au combat les troupes des immortels, la garde d'élite de Darius. Certains disent qu'elle partage la couche de l'empereur, d'autres qu'elle le hait, d'autres encore qu'il garde le contrôle sur elle par le biais des arts noirs.
† **Orod l'émasculeur** : le prêtre d'Ahriman, le dieux aux ors pâlissantes est aussi le plus grand sorcier de l'empire. Sa tente sent le sang frais et dans ses braseros brûlent les parties intimes des plus fiers guerriers capturés par l'empire.
† **Crésus le traître** : Le souverain de Sardes a ouvert les portes de sa ville et sacrifié son peuple à Darius, permettant à ce dernier l'accès à la côte. L'homme le plus riche du monde a préservé bien des trésors de l'ancien temps. Qui sait quelles reliques il a fourni à l'empereur ? Nul ne comprend son geste, peut-être a-t-il un dessein caché ?
† **Xerxès, l'héritier** : Le prince Dieu est encore jeune, mais son ambition est déjà démesurée. Élevé par les sorciers, on dit qu'il ne se bat pas pour des causes terrestres, qu'il est la marionnette des dieux… voire même qu'il en est un.

1 Hybris :
mégalomanie, démesure, actes héroïques surhumains, drogues, mise en danger du groupe, berserk, suicide héroïque, défi, exploit, anciens héros réincarnés.

2 Mémoire :
divination, oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens secrets qui réapparaissent, résurgence de souvenir (réel ou inventé), généalogie, vengeance, témoignage, croyance, mensonge, anciens outrages, tradition.

3 La Forêt :
arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, terres hostiles, épais taillis, village caché dans les arbres, retranchements, embuscades, nourriture.

4 Emprise :
dégénérescence, mutation, animalisme, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale, végétation changeante, humanité difforme.

5 Horlas :
légendes, rumeurs, murmures dans la forêt, créatures mythologiques, hydre de Lerne, cyclopes, cynocéphales, rejetons des anciens dieux, montures infernales des perses.

6 Les Grecs :
ville, état, morale, fédération, lois, guerre, commerce, philosophie, peuple, Sparte la puissante, Éphèse la sage, Athènes la lointaine, organisation, phalanges, serments de fidélité, obligations, piété, Sénat, obéissance, rigueur, Lycurgue le législateur, Périclès le stratège, Hypathie l'oracle mathématicienne, Épaminondas le victorieux.

7 Les Perses :
décadents, immortels, sorciers indicibles, empire géant, guerriers innombrables, légions bigarrées, cruels, subtils, richesse infinie, tentateurs, peuples exotiques, Darius le conquérant, Katayoun l'incandescente, Orod l'émasculeur, Crésus le traitre, Xerxès l'Héritier

8 Religion :
Zeus roi des dieux capricieux et libidineux, Athéna sage et protectrice, Poséidon le colérique, Hadès le souterrain, oracles, divination, possessions divines, malédictions, les dieux perses sombres et décadents, Baal le dévoreur, Ishtar la destructrice, Ahriman la source du pouvoir, sacrifices, libations.

9 La Mer :
eaux saumâtres, forêt maritime, algues innombrables, sargasses, méduses géantes, sirènes, moyen de fuir, trirèmes, moyen d'affirmer sa supériorité, flotte de guerre, ravitaillement, îlots désolés.

10 Amour :
passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance.

11 Pulsions :
orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient.

12 Chair :
combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation, orgies, pratiques déviantes, tatouages et scarifications.



ZONE CANCER

Détourner les voyageurs de Compostelle

Un théâtre par Eugénie

Le chemin se couvre d'asphalte que les racines crèvent de toutes parts, des arbres morts surplombent des flaques d'acide, le lierre pousse à vue d'œil sur d'immenses bâtiments en ruine. Un lieu où s'affrontent des savants fous et des chamanes moussus, où l'ancien monde persiste et le nouveau n'arrive pas à triompher. Ici, les princes vont à moto, les pécores à pieds. Les uns se sont taillés un royaume au sommet d'immeubles où perdurent peut-être un ou deux ascenseurs. Les autres pédalent dans d'immenses roues pour alimenter d'infernales machines. Et les pèlerins cherchent en vain les coquilles Saint-Jacques pour les guider.

Folie : Les sens sont saturés (odeurs de plastique brûlé, palpitations des machines à moteur, bourdonnements électriques, phosphorescences des flaques d'acide), les esprits fragiles mélangent plusieurs sens ou hallucinent. La maîtrise des machines, armes, et véhicules alimente des fantasmes d'omnipotence, de supériorité ou une curiosité insatiable.

Mémoire : Dans les ruines du monde d'avant, on peut percevoir les échos d'un autre temps, des réminiscences incompréhensibles mais tenaces. Étions-nous des dieux ? Avons-nous vraiment envie de renouer avec le passé ?

Nature : La forêt attaque et se défend. Les végétaux croissent et bougent parfois à vue d'œil, se dessèchent et meurent aussi vite au contact d'une eau empoisonnée ou d'un fût éventré de déchets radioactifs. Les animaux ont muté (surévolué ?) pour survivre. Mousses et champignons prolifèrent et fragilisent des structures entières.

Horlas : Géants de mousse, oiseaux de flammes, vibrations magnétiques, arcs de foudre, les angoisses et hantises des hommes serviront-elles la forêt ou la machine ? Les automates sont-ils de nouveaux golems ?

Religion : Les faux prophètes basent leurs miracles sur l'électricité, d'autres sur les hallucinations par ingestion de champignons radioactifs. Dans la forêt, les cultes druidiques/chamaniques/animistes pullulent ; dans la « cité », des cultes dévoyés adorent la Science, la Machine, le Mécanicien Suprême. De temps en temps l'Inquisition se lance dans une croisade pour purifier la zone.

Société : La loi du plus fort est la seule reconnue par tous et la route appartient à qui peut la contrôler. Au milieu des micro-guerres de territoires et de commerce, des bourreaux itinérants et juges à vendre font office de maintien de l'ordre.

Clan : La liberté ou la sécurité ont un prix. Se dévouer à un clan, à un chef, à une famille contre sa protection, c'est adopter ses alliés et ennemis. Devenir hors-la-loi, c'est forger ses propres codes, fût-ce à base de sang ou d'actes impardonnables.

Pèlerins : La zone est propice aux disparitions : les rebouteux cherchent de la main d'œuvre pour farfouiller dans les montagnes de déchets, les princes ont besoin d'esclaves pour faire tourner leurs roues, les savants veulent des cobayes.
Le voyageur est une marchandise convoitée.

Technologie d'un autre âge : L'électricité a rendu la vie à des artefacts étranges, parfois inoffensifs, parfois mortels. Des érudits sont obsédés par toutes sortes d'expériences (fabrication d'hommes de fer, recherche de nouveaux carburants à base de sang, de souffle ou de chair).

Pollution : La zone est poison. L'eau est contaminée, les fruits étranges, les animaux difformes. Leurs ventres sont saturés de plastiques. Les brouillards et vapeurs brûlent les poumons. Au contact d'une pluie acide, la peau se dessèche et tombe en mue. Boire, se nourrir, s'abriter ou avancer demandent une attention minutieuse à chaque instant.

Pulsions : Envie subite de quitter la route pour s'enfoncer dans la foret, désir irrépressible de mettre son bras dans un rouage...

Chair : Les corps sains n'existent pas dans la zone. Ou pas longtemps. Chaque organisme trouve des solutions pour survivre. Certains s'automutilent pour porter ensuite des prothèses de fer, d'acier ou de plastique aux formes improbables.

1 Folie :
cauchemars, hallucinations, sens saturés, synesthésie, hantise, fascination, mégalomanie, pyromanie, curiosité, insatiable, excès de lucidité, drogues.

2 Mémoire :
réminiscences d'un autre temps, pré-apocalypse, oubli, souvenirs partagés, sensation de déjà-vu, attaches anciennes, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, faux espoirs, mensonge.

3 Nature :
forêt, arbres morts, herbes couvertes de suie, oiseaux mutants, mousses et champignons, parasites, rongeurs, racines crèvent le bitume, lierre et gui envahissants, survie, voyage, fontaines naturelles d'eau pure.

4 Horlas :
métamorphose, créatures de mousse, créatures de feu, habitants de lacs silencieux, populations mutantes, machines vivantes, suppurations, superstitions, possessions, tortures mentales, pactes indicibles.

5 Religion :
extase, résurrection, foi déplaçant les montagnes, faux miracles, animisme, chamanisme, druidisme, idoles de fer, signes cabalistiques, sectes concurrentes, cultes forestiers, culte du Mécanicien, croisade purificatrice.

6 Société :
ville, morale, féodalité, lois, anarchie, extérieur, autorité, philosophie, peuple, princes, guerres de territoires, justice corrompue.

7 Clan :
princes à moto, rebouteux, voleurs de diesel, peuple forestier, arnaqueurs, trafiquants, prédicateurs fous, esclaves marrons, code d'honneur, loi du clan, liberté, vendetta.

8 Pèlerins :
voyageurs égarés, confréries de pèlerins, perte de la foi, rupture de vœu, acte de foi, proies, enlèvements, disparitions, faux pèlerins, escortes armées.

9 Technologie d'un autre âge :
post-apocalypse, électricité, carburants improbables, arme à feu, véhicule à essence, automates, rebuts recyclés, moteurs, palpitations au cœur des quelques bâtiments, (al)chimie, mécanique, savant.

10 Pollution :
rouille, eau empoisonnée, flaques et pluies acides, vapeurs radioactives, brouillards toxiques, infections, mutation, corruption, décharges à ciel ouvert, carcasses de véhicules ou de bâtiments, buissons de barbelés.

11 Pulsions :
orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient, curiosité, amour, passion, haine, désir, trahison, sacrifice.

12 Chair :
combat, sexe, beauté, maladies de peau, putréfaction, mort, bestialité, faim, douleur, mutations, corps atrophiés, automutilation, prothèse, guérison.

VRILLE

Une cité sur le chemin de Compostelle

Un théâtre par Eugénie

La forêt a perdu du terrain autour de la cité. Si la mobilité appartient aux clans de la route, la Science et le Pouvoir sont aux princes de la cité. Les savants mettent leurs expériences au service d'un puissant contre une relative protection. Ici, l'esclavage est contractuel, les cobayes humains rarement consentants.

Folie : Les sens sont saturés (odeurs de plastique brûlé, palpitations des machines à moteur, bourdonnements électriques, phosphorescences des flaques d'acide), les esprits fragiles mélangent plusieurs sens ou hallucinent. La maîtrise des machines, armes et véhicules alimente des fantasmes d'omnipotence, de supériorité ou une curiosité insatiable.

Mémoire : Dans les ruines du monde d'avant, on peut percevoir les échos d'un autre temps, des réminiscences incompréhensibles mais tenaces. Étions-nous des dieux ? Avons-nous vraiment envie de renouer avec le passé ?

Nature : Mousses et champignons prolifèrent et fragilisent des structures entières. La zone est poison. Les brouillards et vapeurs brûlent les poumons. Au contact d'une pluie acide, la peau se dessèche et tombe en mue. Les corbeaux, pigeons et moineaux sont devenus carnivores, et un rat peut dépasser un homme en taille.

Égrégore : Alors que la forêt se tient à distance, l'égrégore imprègne la cité. Les angoisses des uns et les tourments des autres prennent vie.

Religion : Les faux prophètes basent leurs miracles sur l'électricité, d'autres sur les hallucinations par ingestion de champignons radioactifs. Des cultes dévoyés adorent la Science, la Machine, le Mécanicien Suprême.
De temps en temps l'Inquisition se lance dans une croisade pour purifier la zone.

Politique : Diviser pour mieux régner, jouer les haines des uns contre les autres, maintenir les clans de la route dans leurs guerres permanentes à l'extérieur pour éviter qu'ils ne lorgnent sur la cité. A l'intérieur jouer des castes et des allégeances pour assurer son emprise.

Brigands : À l'extérieur, les clans de la route et des forestiers sont une menace, à l'intérieur les révoltes d'esclaves ou les subversions fragilisent l'équilibre en place. Révolutionnaires sincères et vrais brigands intéressés par la mise à sac de la cité œuvrent de concert.

Castes : Les Mécanos se consacrent aux ascenseurs et à leurs machines, en gardiens de la cité. Les Nobles vivent aux sommets des immeubles dans des palais de tentures, avec à leur service les Milices qui ont le symbole de leur employeur tatoué sur le front, et les Savants dont ils sont les mécènes. Les Jardiniers cultivent à flanc d'immeubles de quoi nourrir la cité, versant leur dîme aux Nobles. Pendant que les Fangeux croupissent au pied des immeubles et vivent des déchets qu'on leur jette. Contre-pouvoir important, les Démolisseurs ont investi les souterrains (métro, égouts, parkings), luttent ouvertement contre les Princes et rêvent d'effondrement.

Science : L'électricité a rendu la vie à des artefacts étranges, parfois inoffensifs, parfois mortels. Des érudits sont obsédés par toutes sortes d'expériences (fabrication d'hommes de fer, recherche de nouveaux carburants à base de sang, de souffle ou de chair).

Urbanisme : Les ruines d'une ville d'antan aux bâtiments semi écroulés et aux fondations fragiles. La cité vit à la verticale, des souterrains aux sommets des immeubles encore debout. Escaliers et ascenseurs permettent de s'y déplacer.

Relations : Vivre avec les autres. Les écraser, s'en servir ou les aimer.

Chair : Les corps sains n'existent pas dans la zone. Ou pas longtemps. Chaque organisme trouve des solutions pour survivre. Certains s'automutilent pour porter ensuite des prothèses de fer, d'acier ou de plastique aux formes improbables.

1 Folie :
cauchemars, hallucinations, sens saturés, synesthésie, hantise, fascination, mégalomanie, pyromanie, curiosité insatiable, excès de lucidité, drogues.

2 Mémoire :
réminiscences d'un autre temps, pré-apocalypse, oubli, souvenirs partagés, sensation de déjà-vu, attaches anciennes, liens, généalogie, amnésie totale, témoignage, faux espoirs, mensonge.

3 Nature :
oiseaux mutants, rongeurs, mousses, lichens et champignons, parasites, racines crevant le bitume, lierre envahissant, rouille, pluies acides, radioactivité, brouillards toxiques, infections, mutation, pollution.

4 Égrégore :
métamorphose, créatures de feu, populations mutantes, machines vivantes, suppurations, superstitions, possessions, tortures mentales, pactes indicibles, contamination de l'homme par la machine, corruption.

5 Religion :
pèlerins, moines et nonnes, perte de la foi, culte du Dieu Machine, croisades purificatrices, cultes dévoyés, sectes concurrentes, acte de foi, extase mystique.

6 Politique :
cité, morale, féodalité, lois, justice, extérieur, autorité, philosophie, caste, contrôle des masses, diplomatie, pouvoir, influence, complot, maintien de l'ordre.

7 Brigands :
clans de la route, voleurs de diesel, peuple forestier, arnaqueurs, trafiquants, prédicateurs fous, esclaves marrons, agitateurs politiques.

8 Castes :
Mécanos, Nobles, Milices, Savants, Jardiniers, Démolisseurs, Fangeux, esclaves, cobayes humains, tatouages frontaux.

9 Science :
post-apocalypse, électricité, carburant improbable, arme à feu, automate, rebuts recyclés, moteur, (al)chimie, mécanique, savant fou, expérimentation, artefact, grand-œuvre.

10 Urbanisme :
ascenseurs, escaliers, passerelles, jardins à flanc d'immeubles, tours HLM en ruines, parkings ensevelis, couloirs de métro, égouts, habitations en tôle ondulée, ancien centre commercial, grues aménagées, néons, palpitations au cœur des bâtiments, palais de tentures.

11 Relations :
orgueil, jalousie, colère, tempérance, curiosité, amour, haine, désir, trahison, sacrifice, allégeance, protection, contrat, mécénat, mariage, liens du sang, vengeance.

12 Chair :
combat, sexe, beauté, maladies de peau, putréfaction, mort, bestialité, faim, douleur, mutations, corps atrophiés, automutilation, prothèse, guérison.



LONDON'S GIRLS

Londres contemporain, dans un monde où se manifestent les prémisses de Millevaux, pour une comédie romantique à l'anglaise façon *Bridget Jones*

Un théâtre par Eugénie

1 Développement personnel : coaching, yoggi tea, « sois qui tu veux », « vis tes rêves », auto-pression, culte du corps, manies, illusions, mégalomanie, obsessions
2 Mémoire : promesse, rancœur, liens familiaux, journal intime, pense-bête, note-pour-plus-tard, trou de mémoire, étourderie, réminiscence
3 Nature : ficus à croissance rapide, moisissures dans le frigo, racines dans les canalisations, branches à travers l'open space, scolopendres, insectes, écureuils, pigeons, pollens aux effets incongrus, invasion de géraniums
4 Malchance : quiproquo, coïncidence, lose, malentendu, tenue inappropriée, gaffe, malaise, maladresse, gêne, moment honteux, parler sans réfléchir
5 Égrégore : souhait inconscient, vœu à double tranchant, secret dévoilé, pacte, émotion envahissante, contamination de la réalité par les sentiments
6 Job : vie de bureau, open space, collègues (compatissant, dragueur.se, weird), service, réunion, boss, séminaire, gros client, fête de la boîte, humiliation, promotion, succès
7 Quotidien : vaisselle empilée dans l'évier, linge sale éparpillé, chat à garder, pyjama Mickey, body gainant, boire des verres, amis indéfectibles (copine moche, colocataire weird, star sur le retour), voisin voyeur
8 Pression sociale : mariage, célibat, divorce, sauver les apparences, parents intrusifs, rivalité, réputation, commérages, St Valentin, repas de Noël, garden party annuelle de tante Rosamund, réussite, attentes
9 Comédie : dramaqueen, bourreau des cœurs, fausse confidence, perfidie, séduction, trahison, mensonge, dissimulation, fidélité, confiance, sincérité
10 Amour : [love interest] inaccessible, amour romantique parfait, passion à sens unique, tendresse, trouble inavoué, amour-propre, désir, triangle amoureux, séduction, réconciliation
11 Pulsion : orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, courage, inconscient, chagrin
12 Corps : sexe, plaisir, désir, promiscuité, beauté, silhouette parfaite, kilos en trop, cernes, épilation, maladie, addiction, alcool, cigarettes, santé, tomber enceinte

La forêt

Les parcs débordent de leur périmètre. Certains arbres de ville ont pris une ampleur remarquable et crevé des buildings de part en part. Les rues sont parfois encombrées de racines et des massifs municipaux s'échappent des plantes à croissance rapide. Imperturbables, les londoniens continuent de vaquer à leurs occupations et tentent d'ignorer l'intrusion de la forêt dans leur quotidien.

L'oubli

Maux de tête, trous de mémoire chroniques, incapacité à reconnaître un visage ou un lieu familier, étourderie généralisée sont devenus des maux courants dont tout le monde se plaint plus ou moins. Pour lutter, les londoniens recourent aux pense-bêtes, aux organigrammes complexes, aux notes-pour-plus-tard, aux journaux intimes, aux listes…

L'égrégore

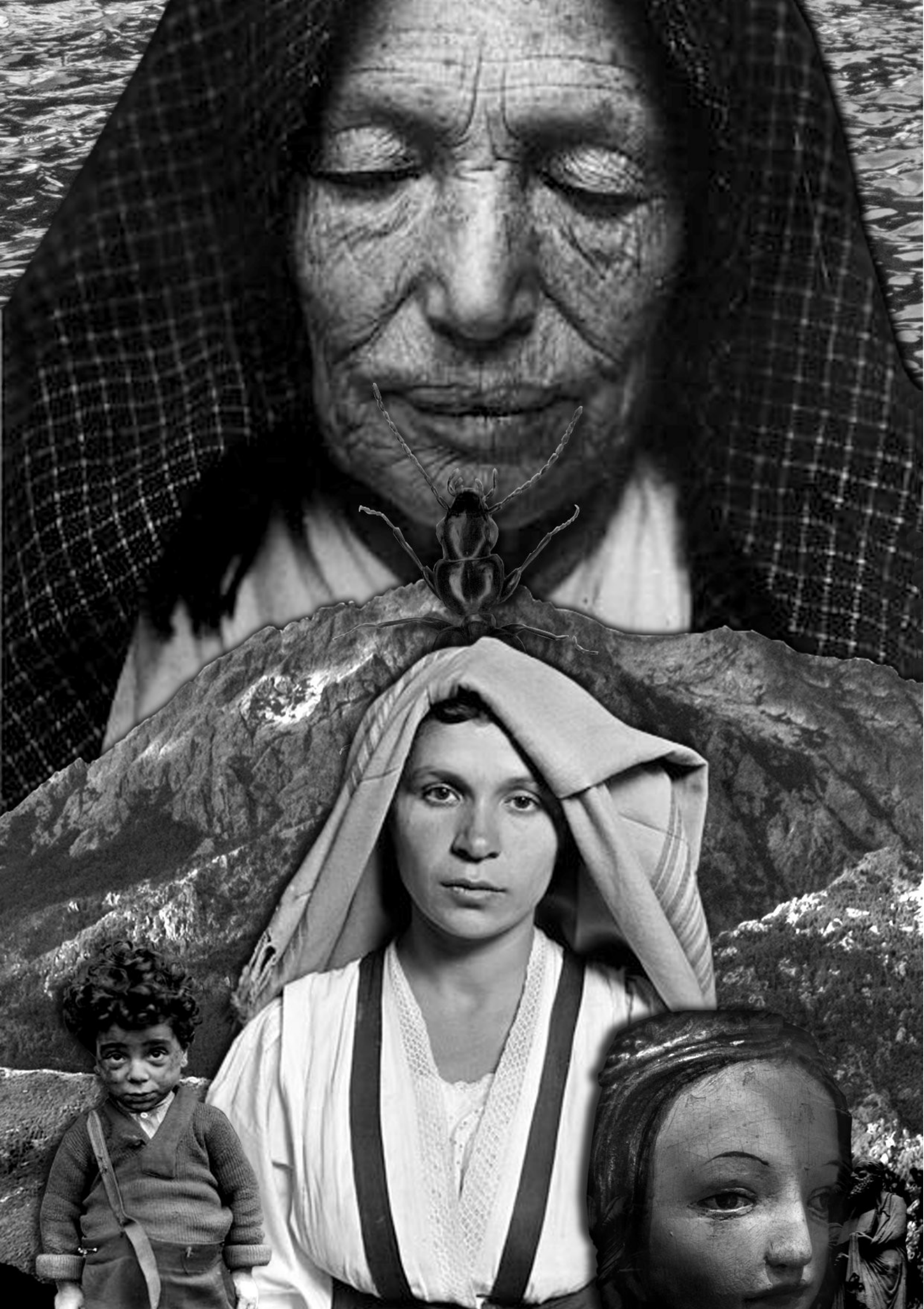
La trame psychique, la somme de toutes les passions humaines... Une émotion intense peut se matérialiser ou se communiquer : un chagrin peut faire déborder un évier, une grosse colère consumer des vêtements, un serment peut s'incruster dans la chair. Si un secret veut sortir, se taire ne suffira pas toujours à l'en empêcher. L'intuition des londoniens est curieusement décuplée.

Les personnages

Un groupe de copines trentenaires célibataires abonnées à la lose. Elles ont des ambitions inaccessibles ou qui ne leur ressemblent pas : décrocher une promotion ou le job de leurs rêves, trouver un prince charmant et cocher la case mariage-maison-enfants, ou au contraire pouvoir accumuler des conquêtes de prestige et se penser en reine du sexe... Mais la malchance leur colle à la peau : coïncidences, quiproquos, moments de gêne, intrusions des proches dans les moments d'intimité, etc.

Règles additionnelles

† Un premier tour sans jouer où chaque joueuse pose un figurant et/ou un lieu (bar préféré, appartement en colocation, propriétaire intrusive, Nemesis au bureau) ;
† Chaque instance commence par «Cher journal» ;
† Si toutes les phrases d'un personnage sont rayées, il devient injouable et retourne chez ses parents.



ISULA DI SUSPIRIU

LÎle du Soupir

Un théâtre par Orlov
(texte dans le domaine public)

1 A folia

La folie, la feuille, le vent, ce qui flotte, ce qui plane, ce qui vole. La brise de mer ramène la pestilence littorale. Le vent rend fou car il vrille les oreilles en montagne. Il porte les voix et les chants des morts. L'air est malade dans les marécages côtiers. Le souffle des vallées où soupirent les hommes et les bêtes. La pluie qui bat aux volets. Sur le dernier châtaigner appelé Mal Cunciliu poussent des avis de décès que le vent pousse jusque dans les villages. Malheur à celui qui les lit car il doit tuer celui dont le nom est écrit ou mourir lui même. Les avis de décès volent : ton nom est dessus.

La vieille m'a dit. « Il existait un homme, un fameux chasseur d'Aulène. Une fois, il reçut *a folia di Mauru*, une feuille de Mauru. Elle lui disait qu'il allait mourir. Alors plutôt que d'accepter, il tua tous les siens et ceux des villages voisins avec son fusil. Lorsqu'il eut fini, il partit chasser et abattit un sanglier. Mais celui que Mauru a notifié, celui-là, il doit mourir. Alors, le chasseur d'Aulène se blessa le pied sur les défenses du sanglier. Il ne pouvait trouver aucun secours car tous étaient morts. Alors il mourut de pourriture. À son tour. Celui que Mauru notifie, celui-là meurt ».

2 Vendetta

La Vengeance, la mémoire, l'oubli. On se venge, on en veut aux autres, on se tue, tout le monde a oublié pourquoi. Les cadavres saignent lorsque le meurtrier se présente aux obsèques. Dans le maquis, on s'embusque et on attend celui dont on veut se venger. Celui qui injurie attire la vengeance, celui qui tolère l'insulte le mépris. On se tue à la chasse, on se tue lors des mariages, on se tue sans savoir pourquoi. Tous et toutes sont des vengeurs ou des victimes.

On m'a raconté une fois. « Une nuit, je me suis réveillé et ma femme était morte. Elle avait été poignardée. J'avais le couteau dans la main. Du sang. J'ai tout de suite su que c'était moi. Je ne sais pas pourquoi, je l'aimais. Mais la lame, elle sait. Car si l'homme oublie, le fer a la mémoire longue. Je l'ai enterré comme il le fallait, et maintenant je suis monté au monastère pour prier pour elle ».

3 Macchia

Mare. Le littoral oriental, du fait du retrait de la mer est redevenu ce qu'il était au Moyen Age. Un vaste cloaque nauséabond et marécageux, un nid à malaria. Le vent d'autan ramène vers les terres un air empoisonné chargé de la pollution qui s'est accumulée au fond de la Mer des Tyrans.

Rocca. Des bastides en haut des crêtes dominent des marines fréquentées seulement en hiver. On évite les chaleurs putrides de l'été et l'on monte à travers le maquis dans l'Alta Rocca.

Macchia. Le Maquis est partout, recouvre l'île jusqu'aux étages montagnards. A perte de vue, arbustes, arbousiers, chardons et ronces mutants. Sentiers étroits et courbés qui dévorent ceux qui les empruntent ou les emmènent dans des endroits fantastiques. Des rochers votifs ont forme humaine. Des tombes, des inscriptions IFF, FLNC, PPE auxquelles on attribue des pouvoirs magiques. C'est le domaine des bergers, ces psychopompes qui vivent près des bêtes et des morts. Les arbres, des chênes-lièges, des châtaigniers et des pins sont les seigneurs du maquis. Sur leurs troncs, parfois, un visage grimaçant. La sécheresse. Tout est jauni, rabougri. Sol couvert d'un tapis de feuilles sèches sous lesquelles grouillent des nuées d'insectes vénéneux et mutants. Des feux, parfois, écobuage, incendies fous.

Un soir à la veillée « Avant, on brûlait le Maquis pour y mener les porcs. Mais le maquis toujours revenait. Et ce qu'il prend, jamais ne le rend. Des porcs, il fit des sangliers, des chèvres, les mouflons noirs et du Christ il fit *U Mauru* ».

4 Mal' cunciliu

L'emprise. Les pierres qui saignent. Elles prennent la forme d'hommes qui portent des lames et tuent dans le dos ceux qui ne tournent pas dans le bon sens. Les gens de Malefazio s'accouplent avec des poissons dans leur cité maudite. Les Gio de Fortiveghju ne se marient qu'entre eux pour se prémunir de la malaria. Le figuier est un arbre vampire. Avec ses fruits en forme de couille, il vole la semence de celui qui s'endort sous son ombre. Le châtaigner porte un visage défiguré par la souffrance. Les *mazzeri* gorgées d'égrégore parcourent le maquis sous la forme d'animaux pour se rendre au sabbat et jettent le mauvais œil à ceux qui les traquent. Les Veuves noires, les *stragga*, sont les sicaires de Mauru et volent l'âme des vivants. Les morts, les revenants, les ombres hantent les maquis et s'aventurent près des villages. Ils attendent les vivants pour les prendre. On se protège à l'aide de formules magiques qui ne se transmettent que le soir du 15 août, la nuit des étoiles, fêtée dans toute la Corse.

Beaucoup de gens racontent l'histoire de Ghjuvani Paulu de Lumeto, le muletier. Ils disent tous « Alors, le muletier, il descendait de Lumeto après avoir passé cinq mois d'été au travail avec les troupeaux. Il avait dans son sac plein de besons blancs. Alors il croise une vieille qui fait la manche et qui lui dit « Oh Ghjuvani Paulu de Lumeto, tu as grand bien, donne m'en ». Mais le muletier est un pingre. Il refuse et il dit « Oh la vieille, si je te donne, ça sera un peu, ça ne t'aidera pas, alors je ne te donnerai pas ». Mais la vieille c'est une *stragga*, une borgne, elle lui donne son œil qui le suit partout. Ghjuvani partout où il va, l'œil le suit. Et alors, le monde entier devient amer. Les mules ne veulent plus de lui. Elles s'éloignent, ruent. Personne ne l'embauche. Ghjuvani se fait chapelier mais les hommes naissent sans tête. Veut-il travailler dans un champ que rien ne pousse, parce que celui qui est maudit, ni homme, ni bête, ni plante ne veut l'aider. Alors il se fait ramasseur de sel, mais le marais le noie, le tue. Depuis, il est mort. ».

5 Mauru

Le Maure, la mort. Ce qu'Il est, nul ne le Sait. C'est l'Etranger. Le Christ. Le pirate venu d'Orient. Il est Celui-Qui-Murmure-dans-le-Maquis. *Frequenza Maura*, sa voix, se fait entendre, elle appelle ceux qui vont mourir. Mauru hante le maquis et les montagnes. Il rôde aux abords des villages. Il a soif d'âme et malheur à celui qui ne lui laisse pas à boire. Il est *imbuscadu*, embusqué. La peur de Mauru est ancrée chez les hommes depuis longtemps. Tout l'univers redoute Mauru. On le représente comme un homme noir, aveugle, portant un bandeau sur les yeux, car ses yeux sont des trous noirs. On porte son visage ou ses signes autour du cou pour s'en prémunir mais rien ne protège contre Lui. Crucifié dans les chapelles où brûlent les lumignons, on s'agenouille et on le prie. Mais aucun mot, aucune supplique, même les plus beaux, ne le touchent.

Quand j'ai perdu ma femme, les vieux m'ont dit : « Ne la pleure pas. Va sur sa tombe et dis-lui *a oghje a te, a dumanu a me* : aujourd'hui c'est toi, demain c'est moi. Sinon elle sera jalouse car ceux que Mauru prend, il ne leur explique rien. Alors les morts ne savent rien. Ils errent dans le maquis, mais un jour, ils reviennent. Laisse de l'eau dans un verre et du pain d'olive dans une assiette car celle que tu as perdue ne sait pas qu'elle est morte et elle revient à toi. Alors si elle ne trouve pas à se nourrir, c'est ton âme qu'elle consommera. ».

6 U Populu

Le Peuple. La féodalité des grands domaines des plaines. La terre des seigneurs, des villages, de l'habitat dispersé autour du bourg. La terre des communes et des châtaigniers. Ceux des communes gardent leurs secrets, dans la crainte de Mauru et des forces du maquis. Les villes fortifiées, haut perchées sur leurs éperons. Les hommes des villes ne travaillent pas, pour des raisons d'honneur, et razzient les esclaves de l'arrière pays. Ceux des hameaux et des bergeries se nourrissent de farine d'olive et d'un fromage noir où grouillent les vers. Villes, villages, hameaux, tous se murent car tous sont ennemis. Ce peuple est farouche et oublieux du monde, il se méfie de l'étranger, du voisin, de celui qui n'est pas du Clan. Des hameaux disséminés dans le maquis où échouent ceux qui fuient. Gens d'armes, gens de guerre, gens de sac, gens de corde.

Bergers, sorciers, muletiers. Bandits d'honneur, rebelles. Veuves en noir, vieux barbus. Moines, terre des morts et des vivants. Transhumance : des villes entières montent à l'estive avec les bêtes. Récolteurs de sel portant des combinaisons NBC dans de putrides marais salants. Les Gio hautains vivant dans leurs bastides en ville entourés des hommes d'armes de leurs clans. Les forgerons, les artisans, un monde rustique qui se terre dans des *caseddu* sans fenêtres.

Un homme m'a raconté : « Il y avait ce Gio. Il régnait sur tout le Sud. C'était un homme cruel. On l'appelait *Orsu*, l'Ours. Il convoitait les femmes des hommes du village et couchait avec elles le soir où on les mariait. Alors, ils l'ont piégé. Ils lui ont donné un cheval au caractère si mauvais mais à l'aspect si admirable que le Gio n'a pas pu s'empêcher de l'essayer. Et il essaie le cheval comme il essaie une femme. Tu vois ? Il monte sur le cheval, lui lacère les flancs avec ses éperons. Le cheval devient fou, rue, part en avant et comme l'autre est pris par les rennes, le cheval le traîne dans toute la plaine. Alors le Gio, il meurt mais personne ne sait où. Mais moi, je l'ai vu. Son crâne. Une mouche en est sortie. C'est une mouche, mais en fait c'est l'âme du Gio, putride, cruelle. C'est elle qui a porté la maladie jusqu'à nous. ».

7 U Ceppu

La souche. Le Clan. La famille, les cousins, les frères, les sœurs, le sang. On ne se mélange pas car tout est honneur. Tu vengeras ton frère, sinon, c'est lui qui se vengera de toi. On est rien sans son clan, tout lui est soumis. À chaque foyer, son maître barbu, pensif et taiseux. À chaque clan son patriarche dans sa bastide. L'on se serre autour de l'âtre quand le Vent des Esprits souffle depuis le Nord. On bat le grain tous ensemble sur l'aire commune. On se déplace avec ses amis pour traverser le Maquis. On s'arme avec eux pour aller se venger. On se méfie des forains, des étrangers. Qui dit qu'ils ne sont pas des bandits, ou pire des *mazzeri* qui ont pris forme d'hommes ? Qui peut savoir quel malheur amène l'étranger ou celui qui sort de la tradition du clan ? Dans les villes, on prête serment aux *fratelli* du quartier qui savent quelles étoiles il faut honorer et qui savent comment s'écoule le temps. Malheur à celui qui en trahit les secrets.

Il y avait cette femme qui, un jour, m'a dit « Je suis une Lorenzi mais quand les frères Martinelli m'ont enlevée et emmené dans leur *caseddu* au dessus de la Fontaine, je suis devenue l'une d'eux. Maintenant je suis comme eux. Je tire du plomb et fume la pipe et la mère m'appelle *la fille*. Alors, quand Gui Lorenzi est venu avec ses gens pour nous assiéger et me reprendre, j'ai pris les armes et tiré sur les ennemis. J'en ai tué un et après la bataille on me l'a offert à manger. C'était mon frère, mais j'ai mangé son foie. C'est comme ça, j'appartiens à mon clan. »

8 **Fa**

La Foi, la religion. Il y a dans les villes ceux qui adorent les étoiles. À Jaccio, ils allument de grands feux. À Bastille, ils brûlent l'effigie du Vieux Roi de France. Mais dans les villages et les bourgs, ils continuent à ne prier que Mauru. Ils font le signe de Croix, aspergent d'eau les enfants et portent à leur cou Sa tête ou Sa Croix. Ils gravent sur les pierres les formules sacrées, REP, PPE, PPL, PPNPP qui protègent des revenants. Il y a les méchants, ceux qui vivent dans les vallées les plus reculées et sculptent sur la roche d'étranges idoles sur la pierre. Ils sacrifient aux Guerriers de Pierre des animaux ou des hommes pour animer les statues.

Je ne le sais pas vraiment, mais c'est ce qu'on m'a raconté. Les gens disent que « Ceux de Carbini, ils sont vraiment détestables. Ils n'honorent ni Dieu, ni leurs morts. Ils ont construit leur église sans y mettre de clocher et rien ne sonne dans leur village. Au début, ils pensaient que comme ils n'avaient pas de clocher, le glas ne sonnerait pas pour eux. Alors Mauru est venu et il a tué presque tout le monde. Dans ceux qui ont survécu, il y avait une *mazzera*, mais ça les gens ne le savaient pas. Elle leur a dit qu'elle connaissait les formules et le soir du 15 août, elle leur a appris le secret. Elle l'a fait le 15 août parce que ce soir là, il y a trop d'étoiles et la nuit est trop claire. Alors on voit venir de loin tous ceux qui s'embusquent. Comme elle était sûre que personne n'écoutait, elle expliqua aux gens de Carbini qu'ils pouvaient tromper Mauru en tuant quelqu'un d'un autre village quand le glas sonnait. Alors dans la vallée, quand le glas sonne à Livi – parce que ceux de Carbini, ils sont trop fainéants et n'ont toujours pas construit de clocher – on sait que Mauru prendra deux âmes. Celle qui est morte et celle que les gens de Carbini descendront tuer. ».

9 Signu

Les signes. Tout est signe, tout est grave, tout est gravé. On observe la manière dont les fétus retombent sur l'aire pour savoir si ce soir soufflera le vent des Esprits. On lit dans l'huile d'olive mélangée d'eau bénite les tâches qui annoncent le sang versé. Tout est dit par le Maquis qui n'a pas de bouche, mais des yeux et des milliers de langues : l'araignée-buffle présente ses pattes arrière quand elle quitte son terrier, méfie-toi de ton cheval. Présente-t-elle ses crocs, méfie-toi du serpent. Il y a les signes qu'on porte, les talismans, et les signes qu'on fait. Celui de la croix, s'il est bien exécuté, exorcise et apaise. Mais il rend malade ou fou s'il est fait à l'envers. Il y a les signes des *fratelli*, le compas, les trois poings, l'anneau des Rois de France. Les signes s'enseignent, s'apprennent, on les répète les soirs du 15 août quand les démons se terrent dans le maquis parce que la nuit est trop claire. C'est là que l'on initie le *signatoru*, celui qui signe, celui qui sait lire les signes et transmet les nouvelles de vallée en vallée. Un *signatoru* m'a dit : « Alors, moi, quand je signe, je ressens souvent quelque chose. Par exemple, lorsque je signe le mauvais œil, j'ai du mal à voir pendant un certain temps. Lorsque c'est une *mazzera* qui possède celui que je signe, c'est moi qu'elle attaque. Mais grâce aux formules que m'a appris Zia Batistina, je gagne toujours. Mais parfois, c'est difficile. Une fois, un Gio m'a fait venir. Il voulait que je signe une lame. Alors, moi, je prononce les paroles et verse l'eau bénite. Et je sens Sa présence, là, devant moi, je le vois, comme je te vois. Il souffle, il est en colère, les chandelles s'éteignent car il ne veut pas quitter la lame. Alors il me transperce, moi, à la main et depuis il habite dans la main. Tu vois cette plaie ? Toujours elle saigne. »

10 Core

Le Cœur. Il est comme le Maquis, sombre, mystérieux et insondable. Il est préférable qu'il ressemble à la terre en été, qu'il soit ingrat, jaune, pierreux et sec. Il est plus dangereux que la main qui tient l'arme et le cœur amoureux est plus dangereux que vipère. Lorsqu'il voit par tes yeux, alors tu ne comprends plus rien et tu ne fais plus qu'envier. Aimer, désirer, baiser, le cœur est dans le corps comme oiseau dans sa prison. Lorsque tu es triste, il est lourd et gros comme si tu partais en mer. Celui qui contrôle le cœur des hommes, contrôle le monde.

J’ai appris ça sur Jaccio : « Il y a un homme à Jaccio, un génois. Il est si beau et plait tant aux femmes et aux hommes que tous ceux qui le regardent sentent leur cœur battre très fort. Alors le Gio de la ville, Don Simeoni, il dit à tout le monde de l’éviter et, là, puisque le Gio le veut, personne ne lui parle. Mais lui, le bel homme, il n’en pouvait plus de tout ce silence, alors il a pris la robe de bure et part au monastère. Lorsqu’il rejoint les *fratelli*, il trouble leurs pieuses pensées car ils le regardent et ne disent plus la messe. Finalement, ils se réunissent, sans lui. Quand ils ont discuté, l’abbé leur fait le signe et ils comprennent quoi faire. Alors, la nuit, ils entrent dans sa chambre avec de longs couteaux. Ils le défigurent et maintenant, le bel homme ne trouble plus personne et le monastère a regagné son calme. ».

11 A rabia

La rage, les pulsions, la colère, le désir qui n’attend pas pour être assouvi. Le soir souffle parfois le vent des esprits, le vent d'autan. Il charrie l’air empoisonné, toxique, des fonds marins, désormais asséchés, mais couverts de pesticides. Il souffle, hurle, vrille les tympans et rend enragés hommes et bêtes. Le Vertige que procure le péché, l’orgueil, la luxure, l’envie, l’acédie. La furie qui s’empare des guerriers et des gens d’armes.

Tout le monde connaît l’histoire de Dumenicu Viaggatore mais je vais la raconter. « C’est un chasseur habile. Il part chasser et suit pendant des jours un gros sanglier. Alors, souffle le vent d’autan et Dumenicu devient enragé. Alors il continue, ses chiens meurent, son fusil prend le torrent, mais lui, il marche dans le maquis, il suit les sentiers. Comme le ferait un chien, il sent la terre, se baisse et fouille les fourrés. Il aboie pour provoquer le sanglier. Il érafle ses vêtements sur tout ce qui pique, grince et râpe. Alors, il est couvert de sang. Et puis, enfin, il voit le sanglier. Il se rue et le tue à mains nues. Malheur ! C’est son père qui s’inquiétait et était parti à sa recherche. Alors, il devient un *mazzeru*, un homme et un chien. Et celui qu'il mord, celui-là, il devient un chien enragé ».

12 Lamentu

La lamentation, la peine, le sacrifice. Il y a celles qui s'arrachent la peau du visage aux enterrements et ceux qui chantent les complaintes. Il y a ceux qui ont les yeux tristes, rouges et gonflés. Il y a le deuil. On porte le noir. On ne se rase pas. Il y a la complainte lugubre des revenants qui en veulent à ceux qui vivent. Les chants des moines et leurs harmonies sombres lors des messes des morts. Les confrères qui se flagellent pour apaiser Mauru ou par simple plaisir. Il y a Mauru qui est crucifié pour apprendre au monde la souffrance. Les stigmates, les mains qui saignent, les yeux qui pleurent, le sexe des femmes qui se vide rouge. La mélancolie de celui qui a tout perdu, même son clan.

La vieille dit : « À Essarti, ils ne font rien comme les autres. Quand tout le monde fête les étoiles du 15 août et la Dona di Strelli, les *fratelli* de la ville, eux, ils prennent un air lugubre, se mettent des capuches rouges sur la tête et vont en se fouettant à travers la ville avec des ronces dures comme le métal, comme il en pousse là bas. L'un d'entre eux porte une capuche blanche. Celui-là, il grimpe partout avec des poids attachés aux pieds et il porte la Croix jusqu'au plus haut point de la ville. En chemin, les gens le battent, le piquent de leurs pointes et l'injurient. Alors, quand il est arrivé en haut, il est bien content quand on le cloue à la croix ... C'est presque la fin de son calvaire. »



MOINS QUARANTE

Hommes, bêtes et Dieux dans l'enfer glacial du Grand Nord de Millevaux

Une campagne en trois théâtres par Orlov
(texte dans le domaine public)

Ce texte a été préalablement écrit pour le tome 4 du recueil de scénarios *40 ans de jeu de rôle*.

Pitch

Le Nord : là où la forêt hantée de Millevaux ne pousse plus. C'est là que commence le Cauchemar de Glace, une Toundra arasée qui prend tantôt l'aspect d'une banquise gelée, tantôt celui d'un marécage nauséabond. Cette campagne-théâtre entend croiser diverses influences musicales, littéraires et scientifiques pour constituer une manière de patchwork post-apocalyptique et, on l'espère, poétique. En vrac, les groupes Arkona et Sektor Gaza qui ont tourné en boucle pendant l'écriture, les romans de Y. Rytkhéou, les récits de F. Ossendowski et l'étude de Bertrand Hell, Le Sang Noir, le film *Kukushka* d'Alexandre Rogozhkin ou encore *Corto Maltese en Sibérie*. Il s'agit ici de permettre de jouer à *Inflorenza* dans un coin encore inexploré de Millevaux en opérant quelques décalages thématiques et narratifs, qui sont autant d'hommages à ce jeu et à son auteur, Thomas Munier. Qu'il soit ici remercié du plaisir que j'ai eu à parcourir, par la lecture et par le jeu, Millevaux d'abord, *Inflorenza* ensuite. Mais je tiens également à exprimer ma gratitude pour les échanges qui ont accompagné la création de ce théâtre et de son petit frère méridional *Isula di Suspiriu*.

Mode d'emploi et intentions

Inflorenza est un jeu de rôle d'horreur épique, centré sur la narration et laissant toute liberté à l'imagination des joueurs. Il est proposé ici un théâtre, c'est-à-dire une scène ramifiée, un « sandbox », grâce auquel les joueuses pourront créer des personnages et leur faire vivre des histoires en jouant autour des éléments présentés ici. On n'y trouvera ni intrigue prédéfinie, ni début, ni fin. Il s'agit simplement de proposer des éléments que les joueurs reprendront à leur compte dans la narration.

Inflorenza n'étant pas un jeu à secret, les joueuses devraient avoir accès à l'intégralité du théâtre, même si l'encyclopédie bipolaire peut largement suffire au lecteur pressé. Dans le cadre d'un jeu en Carte Blanche, les informations sur les trois lieux peuvent être réservées au seul Confident. Enfin, des figurants sont proposés mais ils peuvent tout aussi bien servir dans le cadre d'une campagne épique.

Il est possible de jouer à *Moins Quarante* en mode saga. Dans ce mode, à chaque fois que toutes les joueuses ont fini une instance, l'action se déplace dans un autre lieu et à une autre saison. Il est ainsi possible de créer une campagne épique qui pourrait, par exemple, voir s'opposer l'aryanisme destructeur du Neandertal Wheelis - symbolisé par le Soleil Noir qui éclaire ses chasses - à la force Renaissance, horde éminemment chaotique portée par l'Ataman-Lama et ses Sibiriaki. Une campagne à Mermansk peut être fondée sur la mythique Baleine Blanche des Samih.

Présentation du théâtre

Dans le futur, la Toundra. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Un enfer glacé recouvre le nord-ouest de la Russie et le nord de la Scandinavie. Il s'étend au sud jusqu'à la forêt hantée de Millevaux et à l'Ouest jusqu'au Mur de la Honte érigé par la puissante Chine pour se préserver des abominations que génèrent Millevaux. Les hommes, les bêtes et les Dieux de la Toundra cherchent à survivre, luttant contre la nature et entre eux. Ils se disputent, se chassent, se dévorent, s'aiment, s'accouplent, se terrorisent. En dessous, la Terre Creuse, domaine des esprits, des morts, des futurs et des passés. La Toundra est le domaine de Tout-Puissant Père-Gel, une divinité associée à la Chasse et au Gel. Mais elle est aussi un espace en mouvement, un espace attractif pour ses ressources et pour les traces du passé miraculeusement conservées par la glace. C'est donc un espace de mort, d'une survie qui ne tient qu'à un fil, mais aussi une contrée d'espoir et d'absolu.

Petite chronologie glaciaire

1917 : Révolution russe. Les Samih parlent de « début de l'Âge d'Or sovok ».
1917-1921 : Guerre civile opposant les Bolcheviks aux Blancs. En Sibérie, le baron Urgern Sternberg mène la vie dure aux Rouges. Les Samih parlent de la « Grande chasse aux Démons » pour désigner cette période.
1921-1930 : le Monastère des Îles Sokolovki (actuelle Île-au-Corbeau) devient le premier lieu concentrationnaire soviétique.
1929-1953 : Staline au pouvoir. Les Samih appellent Staline « Bon Père Sovok ».
1945 : Lors du procès de Nuremberg, appelé par les Samih « La Sainte Liquidation des Criminels Noirs de la Première Apocalypse », le lieutenant américain Wheelis, geôlier de Göring et Neandertal de la Loge Noire comme lui, échange une capsule de cyanure contre une carte de la Terre Creuse.
1972 : Dans le cadre du Projet Mohole, les soviétiques creusent un trou de 12 km à Zapolyarny, l'actuel Zapalyarki.
2000 : Naufrage du Koursk.
2187 : Début de la Panlèpre en Sibérie. Formation de la Horde des Sibiriaki.
2200 : Jour de la Catastrophe. Les Romances Samih parlent d'« Envol des Sovoks » ou du « Réveil de Tout-Puissant Père-Gel ».
2341 : La Horde Sibiriaki est vaincue devant Moscou et prend le chemin du Nord-Ouest.
2385 : Roman-Lama devient Ataman des Sibiriaki.
2395 : Le lieutenant Franck Wheelis retrouve la carte de son ancêtre. Il rachète un wagon du train Amerika ayant appartenu au potentat nazi. Il se fait nommer sur l'USS Hazelwood.
2396 : Résolution du 120ème congrès du PC chinois « Vive l'Empirisme naturaliste ! Contre la technologie cosmopolite ! ».
2399 : Raskolnikov devient Abbé-Komlag du Monastère de l'Ile-aux-Corbeaux

Antigel : Boisson magique qu'apportent avec eux les marins étrangers. Les Samih affirment que l'Antigel permet d'échapper à Tout-Puissant Père-Gel.
Les Bêtes : Comme les hommes, elles parlent, pensent et s'aiment. Comme les hommes, elles peuvent tuer ou être tuées. Est bête ce qui n'est ni homme ni Dieu.
Le Brame : L'influence du Tout-Puissant Père-Gel se matérialise par une matière (le Permafrost) et un Appel (le Brame). Lorsque le Brame se fait entendre, hommes et bêtes le ressentent, en particulier si elles ont l'habitude de consommer des viandes interdites. Des picotements et des démangeaisons les rendent irritables et sauvages. Leur sang devient noir, il n'est pas rare que des bois poussent sur les têtes ou que la poitrine se couvre d'une fourrure rêche, minérale. Ceux qui sont victimes du Brame s'ensauvagent, rejettent la vie en collectivité et finissent par disparaître dans la Toundra.
La Chasse de Tous par Tous : En automne, saison où la survie devient cruciale, les hommes et les bêtes prennent tous les risques pour accumuler des réserves avant l'Hiver. Dans une telle frénésie, la distinction entre chasseurs et proies se brouille. Tous chassent et tous sont chassés.
Les Étrangers : Seuls les Samih sont originaires de la Toundra. On appelle « Étrangers » les voisins slaves et scandinaves ainsi que les Américains et les Chinois qui explorent la Toundra ou exploitent ses ressources. Marchants et Sibiriaki ne sont pas considérés comme des Étrangers en raison de leur nomadisme.
Les Dieux : Les gens de la Toundra appellent Dieux ou Esprits les horlas, des monstres et des démons qui viennent de la Terre Creuse et menacent l'Humanité d'extinction. Les plus puissants des horlas comme Tout-Puissant Père-Gel incarnent un ou plusieurs des principes de la lutte pour la Survie (la Chasse ou le Gel dans son cas). Les chamanes disent connaître les formules qui les tiennent à distance, les apaisent ou les renvoient.
Les Hommes : Samih, Sibiriaki, Marchants ou Étrangers, qu'ils soient nés de la Toundra, qu'ils viennent d'ailleurs, les hommes se rencontrent, se confrontent et s'aiment. Comme les animaux, ils pensent, parlent, chassent et s'accouplent. Comme les animaux, ils peuvent tuer ou être tués. Ce terme désigne tout ce qui n'est ni bête, ni Dieu.
Les Marchants : Individus isolés ou en groupe originaires de Millevaux bravant les dangers de la Toundra pour contourner le Mur de la Honte et gagner l'Extérieur, un pays mythique.
Millevaux : De nombreux habitants de la Toundra considèrent, à tort, que Millevaux est un pays de cocagne où des proies de toute sorte gambadent entre

de gigantesques arbres. Ils ont du mal à comprendre les motivations de Marchants.

Le Mur de la Honte : Muraille gigantesque et infranchissable construite pour isoler Millevaux.

Nilzya ! (Il ne faut pas) : Interdit, tabou sexuel, alimentaire ou culturel, collectif ou individuel. Ne pas respecter un Nilzya ! est toujours un acte grave.

Le Permafrost : Cette couche de gel se trouve sous la terre. Elle renferme des ferments de décomposition (particules radioactives) et de vie (charognes, viande) que le printemps libère. D'après les Samih, le permafrost est la semence du Tout-Puissant Père-Gel.

Les Romances : Grandes sagas qu'on se raconte pour ne pas oublier. Les Romances contiennent les récits mythiques, les lignées, les règles de la survie et les interdits alimentaires propres à certains clans. Oublier sa romance ou celle de son clan, c'est oublier comment on survit. C'est mourir.

Saisons : Les saisons de la Toundra sont imprévisibles, le Printemps peut succéder à l'Automne, l'Hiver précéder l'été. Rien n'est figé, rien n'est écrit, sauf la chasse.

Sovok : Il y a bien longtemps, des géants blonds portant une Étoile Rouge sur leur front parcouraient la Toundra. Leurs bras se prolongeaient par des faucilles, des marteaux, des pics de mineurs ou des fusils. Ils ont tout créé. Ils ont tout détruit.

La Terre Creuse : Monde des esprits, des Dieux, des chasses fantastiques. Situé sous la Toundra.

Tout-Puissant Père-Gel : Le maître des Dieux de la Terre Creuse. Il n'a aucun Nilzya ! et peut dévorer ou saillir n'importe quoi ou n'importe qui. Il prend tantôt l'apparence d'un vieux chasseur qui invite ses victimes à consommer des aliments interdits mais toujours savoureux et nutritifs. Tantôt, il prend les traits d'un Élan Blanc, majestueux, aux bois et aux testicules parfaitement symétriques, qui entraîne les chasseurs à leur perte. Mais c'est sous l'apparence d'une gigantesque et monstrueuse créature humanoïde aux pieds coupés qu'Il est le plus redouté.

Yaranga : Ce nom sibiriak est utilisé dans toute la Toundra pour désigner une habitation. Ce peut être une hutte, un igloo, un préfabriqué, une grotte ou la tanière d'un ours.

1 L'Hiver :
En Hiver, la Toundra est une étendue hostile et glacée, un piège prêt à se refermer.
Éléments : Vents enragés, nuit d'encre, aurores boréales surréelles. Hummocks coupants. Rides de pression formant d'affreuses déformations sur la glace. Neige tantôt pure et immaculée, tantôt noire et putride. Tout-Puissant Père Gel. Bêtes horlas parcourant la banquise.

2 Permafrost :
La terre est gelée en permanence, seules les couches superficielles dégelant.
Éléments : Charognes d'animaux préhistoriques découvertes par le gel, fruits colorés et savoureux conservés sous la glace. Un limon putride, semi-gelé, s'écoule d'un fût à moitié découvert par le dégel. Ruines et icônes sovoks. L'autre jour, nous avons trouvé un corps, on l'a ramené à la Yaranga et étendu près du feu, il a dégelé et s'est mis à nous parler, mais personne ne le comprenait, alors, il était triste. On a trouvé des graines dans la glace, on les a plantées et de grandes plantes se sont mises à pousser.

3 Le printemps :
Le Printemps voit la couche de glace fondre et le sol partiellement dégeler, crachant rocs et névés. Les fleuves débordent.
Éléments : Redoux. Fracas d'avalanche. Crissements sinistres des glaçons de la banquise qui se frottent les uns aux autres. Fleuves qui débordent. Bêtes sorties enragées de leur hibernation. Nomades. Groupes de marchants pataugeant dans la boue glacée. Khlysty aux pieds nus, coupés. Sibiriaki en maraude, réparant un tracteur déglingué. Samih menant leurs Rennes vers des pâturages dont ils ont oublié la localisation. Des détenus de l'Île-aux-Corbeaux se sont enfuis en canoë, circulant entre les glaces et les animaux marins.

4 Le Clan :
Dans cet environnement hostile, la survie individuelle est impossible. La famille, le clan, la tribu, la horde offrent les meilleures chances de survie.
Éléments : Nous avons capturé des Samih, ils nous apprendront à élever les Rennes. Mon père mort a passé la tête à l'entrée de la Yaranga, la terre venait de dégeler et son cadavre a glissé du talus où il reposait, il est venu me saluer. Le chamane ne se souvient plus de sa Romance, il a trop bu : le clan est condamné. Chasse au rabat : tous tuent, tous mangeront car « Qui ne tue pas, ne mange pas ! ». Je naquis la nuit en février et l'on me chanta une Romance qui n'était pas la mienne : je ne sais pas si je suis moi.

5 L'été :
Pendant l'été, le jour dure très longtemps, c'est la saison de la cueillette et de la chasse.
Éléments : Le permafrost dégèle : remugles nauséabonds, la terre chie de la viande noire, fumante qui suinte à travers les roches violettes et les lichens lilas. Je dois trouver certains champignons, sans quoi j'oublierai la Romance. Marécage hérissé de sapins nains et de moustiques vampires. Nous avons mis nos canoës à la mer pour chasser des baleines.

6 Zapalyarki :
Une ville où les scientifiques soviétiques ont autrefois réalisé un forage en profondeur. Elle sert désormais de camp de base aux Sibiriaki.
Éléments : L'Ataman-Lama a eu une vision : il a vu un aigle blanc tenant entre ses serres une étoile rouge. Leife Antikrist Snorri m'a secouru, en paiement, j'ai du lui chanter ma Romance, mon passé lui appartient. Mon fils est tombé dans le Trou-du-Cul du Monde ! Une voix m'appelle au dernier étage d'un immeuble en ruine. Dynamo mutante. Des Sibiriaki joutent sur leurs scooters des neiges. Un Marchant aime une femme sibiriak. Le Maréchal-Lama d'Or Abakoumov convoite la yaranga de l'Ataman-Lama . À l'appel de l'Ataman, par les monts et par les plaines, nous nous levons, nous les morts des précédentes guerres !

7 La Chasse :

La chasse et la pêche sont les seuls moyens qu'ont les habitants de la Toundra de se procurer les vitales protéines animales et les graisses nécessaires pour passer l'hiver.

Éléments : J'ai marché, marché, mais n'ai trouvé aucun gibier, j'ai tué mes chiens et les ai mangés. Personne ne vise comme moi, personne ne tue comme moi. Je ne suis pas chasseur, mais proie, je ne suis pas ours, mais homme. Cette nuit, j'ai entendu le Brame. Nous avons fait bonne chasse : j'ai tué sept Samih et un étranger. J'ai croisé un Élan mais je ne l'ai pas chassé. J'ai tué un homme et pris ses intestins pour fabriquer une courroie de transmission : je suis le plus génial des mécaniciens. Le chamane a pris ses champignons et est parti chasser. Je chasse à l'affût et ne partage rien. Je tue pour le plaisir, pas pour me nourrir. Des chasseurs se gorgent d'abats, ils rient et me regardent, ils sont couverts de sang, ambiance virile, malsaine.

8 Mermansk :

L'actuelle ville de Mourmansk fut autrefois un port de guerre d'époque sovok. Son fjord est désormais fouaillé par les filets des chalutiers américains et chinois.

Éléments : Un sous-marin sovok rentre au port quatre-cents ans après avoir coulé. Le lieutenant Wheelis réunit des braves pour aller chasser dans la Terre Creuse. Distribution d'Antigel par les Étrangers, orgies. Une algue verte radioactive envahit les docks abandonnés. Il pleut des capelans et des sprats. Ils m'ont amenée là, sur leur station et maintenant ils me regardent. Le Dieu-Morse refuse de laisser passer les baleinières et les canoës, il exige qu'on lui trouve une épouse, il lui donnera un anneau d'or, l'aimera et l'emmènera. Le Sarkomant Ze Wang cherche des volontaires : il met à leur disposition toutes les calories inimaginables. L'Eau du fjord est entrée dans mon rêve, grise et liquide, elle m'étouffe. La chamane Samih Illya a jeté un sort sur tout l'équipage d'une baleinière américaine lorsqu'elle a appris qu'ils voulaient tuer la baleine blanche.

9 L'automne :

L'été dure encore un peu, la Toundra est toute rousse, brûlée. L'Hiver arrive toujours trop tôt.

Éléments : S'aimer, s'accoupler quitte à y laisser ses dernières forces, faire le plein de vie. Fumer sa pipe devant sa Yaranga pendant que le froid ne pique pas encore. Chasse de Tous par Tous. On lève le camp. Sacrifices pour l'Hiver à venir. Calfeutrer les barques et les canoës avant de les sortir de nouveau.

10 L'Île-aux-Corbeaux :
Les Samih appellent ainsi l'archipel des Sokolovki, lieu de retraite et d'exil pour les moines orthodoxes, lieu de déportation pour les autorités soviétiques.
Éléments : Le Komlag Staroste Raskolnikov a proclamé que l'année 1666 avait commencé, la fin du monde est proche ! Je suis amoureuse d'un corbeau blanc que j'ai vu voler vers les îles, je le rattraperai et il me fera un enfant que j'appellerai « Fier d'Aile ». La chamane du clan a été enlevée lors d'une Purge. Sexes tranchés, conservés dans du formol. Du sang coule des yeux et des mains d'un détenu, tous pensent qu'il est le Pakhan. Une partie des frères-détenus a enfreint les règles et a décidé de collaborer avec les frères-gardiens : mort à ces chiennes schismatiques ! Deux starostes détenus se disputent mes faveurs, le sang a coulé. Je porte sur la poitrine le tatouage de mon destin : on y voit les trois bulbes de l'Église du Sauveur-Par-Le Sang.

11 Terre Creuse :
La plupart des peuples de la région croient à l'existence d'un autre monde qui se trouverait sur la terre et serait peuplé par des esprits fantastiques.
Éléments : Émanations putrides, fumerolles, vapeur sur la glace. Nuages électriques. La glace recouvre des palais cristallins. Hier soir j'ai rêvé et j'ai vu mon fils et ma fille, tous deux morts mais ils flottaient, ils étaient heureux, j'aimerais être auprès d'eux. Des gibiers préhistoriques sortent de toute part, ils sont furieux et nous donnent la chasse. J'ai vu la Yaranga où vit le Shaman-Ours. Monstrueux horlas, tentateurs, prédateurs. Tout-Puissant Père-Gel.

12 Nilzya ! Il ne faut pas :
La survie n'est possible que si l'on observe certaines lois, certains tabous. Encore faut-il s'en souvenir.
Éléments : J'ai mangé de la viande de Loup, Nilzia !, ils se sont réunis et m'ont banni car celui qui mange le Loup, celui-là devient Loup. J'étais ivre et me suis moqué de la nudité de ma femme, Nilzia !, elle a le droit de m'atteler à son traîneau. Ils ont prononcé le nom de mon père alors qu'il est mort, Nilzia ! Un grand malheur va s'abattre sur moi ! J'ai chassé au rabat et consommé des abats, Nilzia !, les autres chasseurs pensent que je suis un voleur. J'ai chanté une Romance devant les Étrangers, Nilzia !, ils peuvent voler le passé du clan et nous empêcher de nous souvenir comment on survit.


кольская
сверхглубокая
скважина
1987
ПОЧТА СССР
10к

Zapalyarki

Des ruines sovoks s'étendent au beau milieu de la Toundra. Une vapeur chaude sort d'un trou de 20 mètres de diamètre qui s'enfonce jusqu'à la Terre Creuse. Cet endroit est nommé le trou du cul du monde. Celui qui respire la vapeur peut voir loin dans l'avenir et dans le Passé.

Actuellement, Zapalyarki est occupée par la Horde des Sibiriaki. La Horde est composée d'habitants de la Sibérie qui ont fui la Panlèpre. Paléosibériens, coréens, mongols, russes, ukrainiens, bouriates. Géologues, prospecteurs, gardiens de camps, criminels, bureaucrates, soldats des forces spéciales, marins de la flotte du Pacifique, familles, furent rassemblés sous l'autorité du mystique Ataman-Lama.

Des caravanes, des véhicules blindés, des scooters des neiges, des traîneaux tchouktches ou eskimos forment ainsi un camp provisoire qui se déploie aux pieds des immeubles abandonnés de l'époque sovok décorés de faucilles, de marteaux, de gerbes de blés et de glyphes organisées en d'indéchiffrables slogans.

Personnalités :

† L'Ataman-Lama -Lama, chef des Sibiriaki : Cet homme âgé et sec portant un uniforme d'amiral et la cape et le chapeau doré des lamas d'au-delà-le Mur, affirme être la réincarnation du baron Urgern, une entité maléfique vaincue par les Sovoks. Poète guerrier constamment en mouvement, il ne parle qu'en vers parfaits et connaît les Romances de tous les peuples sous ses ordres, notamment « Le Mirroir de l'Oubli », la grande saga tchouktche. Sa parole d'or couvre cependant un sombre dessein, car son but est de détruire Millevaux pour que la Forêt Hantée laisse place à la steppe dans laquelle prospérera la Grande Horde des Sibiriaki Morts et Vivants. Il cherche à avoir des visions lui indiquant où sont cachées les armes qui lui assureront la réalisation de son destin.

† Liki « Antikrist » Snorri, espion scandinave : Cet homme scandinave, blond et chevelu, a exploré les bacs maudits de la discothèque de Bergen, écouté et transcrit les textes obscènes de la Romance « Les Icônes des Dieux sans Mort » saga composée par un barde païen nommé Arkona. Il a rejoint l'Ataman-Lama qu'il cherche à manipuler. En effet, « Antikrist » Snorri est résolu à amener le Ragnarok en encourageant les penchants destructeurs et lyriques du chef de la Horde. Il a le pouvoir de voler les Romances, pourvu qu'on les lui raconte, privant un homme ou tout un clan de son passé.

Mermansk

Le fjord de Mermansk entre profondément dans les terres gelées. Au fond du fjord, s'est développé un avant-poste fréquenté par les éleveurs Samih mais aussi par les Chinois et les Américains qui viennent pêcher dans la région. Les Samih affirment que les eaux du fjord sont sacrées car s'y trouvent les carcasses des Baleines d'Acier qui créèrent le monde. Ils s'y baignent, l'eau s'avérant étonnement chaude, même quand elle est gelée en surface. On voit encore des sous-marins nucléaires surarmés, parfois à moitié coulés, encore amarrés aux quais gris couverts d'un lichen fluorescent sempervirent.

La population Samih de Mermansk est profondément corrompue par la consommation d'Antigel que distribuent largement Américains et Chinois pour mieux duper ces fiers éleveurs et chasseurs. En l'échange d'Antigel, les Étrangers obtiennent ce qu'ils veulent : que ce soit de la viande ou des peaux, mais aussi des jeunes gens ou des enfants qui servent d'esclaves sur leurs installations. Les soirs de sabbat, les Étrangers distribuent généreusement de l'Antigel aux crédules Samih et les soirées s'achèvent en orgies sanguinaires.

Les jours de beau temps, on peut voir la station de pêche chinoise où accostent les chalutiers qui exploitent les eaux poissonneuses qui bordent la Toundra.

Quant à l'USS Maine, il est ancré en permanence dans le Fjord. Spécialisé dans la pêche au gros, les produits issus du découpage de la baleine et des morses, sont conditionnés sur place et expédiés en avion vers le Mainland, le continent américain.

Personnalités :

† La chamane Magga : Cette shamane Samih d'une quarantaine d'années s'est autoproclamée gardienne des Baleines Sacrées qu'elle nourrit rituellement tous les matins. Elle connaît « Loin dans les Brouillards », la grande romance qui raconte l'histoire du Peuple Samih et de leurs brouillards et voit d'un mauvais œil l'intrusion des Étrangers dans la région. Elle menace les gens de son arme sacrificielle, un ouvre-boite d'acier gravé de runes.

† Ze Wang : Ce fonctionnaire zélé du parti communiste chinois est un médecin rattaché à la station 103 « Krill Rouge » de Mermansk. En application de la consigne « Pour l'empirisme naturaliste, contre la technologie cosmopolite », il se consacre à des travaux sarcomantiques destinés à émuler ce qu'il considère comme la forme la plus évoluée de vie dans les milieux arctiques, le Morse. Il écorche vif des Samih achetés contre de l'Antigel pour greffer épiderme et couche graisseuse aux marins détenus chinois. Ceux-ci promènent donc sur les quais et dans les bouges de Mermansk des silhouettes horriblement boursouflées. Actuellement Ze Wang se demande si le fait de posséder des défenses ne pourrait pas, d'une manière ou d'une autre, augmenter le rendement des marins.

† Franck Wheelis : Ce Néandertal, membre de la Loge Noire, commande l'USS Hazelwood, un immense porte-avions reconverti en chalutier-usine pour la pêche. Il se fait également appeler Le Grand Veneur car il se consacre à l'organisation de chasses destinées à motiver ses cadres. Lors de ces safaris débauchés, un hélicoptère emporte dans la Toundra son véhicule chenillé appelé Amerikkka, un luxueux wagon décoré d'un svastika orienté à droite. Parcourant la Toundra, Wheelis et ses compagnons s'enivrent de sang, de chair crue et de graisse. Des humains figurent parfois au menu. Mais ces expéditions ne se limitent pas à ces débordements cynégétiques, ils sont aussi un moyen pour lui de localiser les entrées de la Terre Creuse dont il cherche à pénétrer les secrets.



L'île doit son nom au fait que tous les printemps, des corbeaux s'y arrêtent sur leur route vers le nord-ouest. Ils se rassemblent autour du Camp-Monastère de Saint-Sauveur-Par-le-Sang dont les trois bulbes dorés rappellent l'ancienneté et la splendeur passée. Cette construction datant d'avant l'époque sovok sert de base à la secte fanatique des Khlytsy. Ces frères sont tour à tout geôliers et prisonniers, bourreaux et victimes, s'infligeant et ressentant les pires sévices menant à une déshumanisation progressive, étape indispensable vers l'ultime connaissance du Mal à laquelle aspirent ces fous. Ils affirment qu'il faut connaître le Souverain Mal avant que ne commence l'Année 1666, date de la fin du monde où seuls ceux qui auront fait l'expérience du Mal avant de se racheter recevront le Salut.

Au Printemps et en été, ils mettent leurs canoës à la mer pour aller opérer des « Purges » destinés à trouver des prisonniers et recruter des futurs frères dans la Toundra. En hiver, ils pratiquent de sanglants sacrifices en l'honneur de Tout-Puissant Père-Gel et de leur Pakhan, le Seigneur Souffrant, Prophète et Martyr, Jésus Khlyst. L'Île retentit alors de sombres imprécations portée par les voix de basse des moines-gardes et de chansons déchirantes ou grivoises des frères-détenus.

Les Frères sont autant obsédés par la souffrance, la débauche et la cruauté que par l'accumulation du savoir. Leur bibliothèque est l'une des plus importantes du monde. S'y côtoient des magazines de propagande de l'époque Savok et d'antiques livres religieux aussi bien que des romans russes du XIX° ou du XXI°siècle.

Roman Rodionovitch Raskonikov : le Komlag Staroste du Camp-Monastère semble être un moine terne et misérable jusqu'à ce que l'on croise son regard obsédé, assiégé. C'est un être inspiré à qui le Khlyst parle. Son histoire est connue de tous : il a tué sa vieille logeuse pour le simple fait de découvrir le mal. Il s'est ensuite rendu en pèlerinage au Camp-Monastère, marchant sans chaussures, se coupant les pieds sur la glace en signe d'expiation. Arrivant sans pieds, se déplaçant sur une planche à roulette, les autres Moines, détenus et gardiens, lui infligèrent les pires supplices. Raskolnikov jouissait de ses souffrances, en demandant toujours plus, jusqu'à ce qu'il soit élu Komlag. C'est en fait un Corax placé par ses frères dans ce lieu stratégique pour accomplir les plans compliqués de ses vrais frères corvidés.

LA CARLINGUE

Un théâtre par Arjuna Khan
(texte dans le domaine public)

Relecture : Sophie Pérès.
Ce théâtre est initialement paru dans le magazine *Les Chroniques d'Altaride.*

Estonie. Les inondations successives ont transformé le pays en une gigantesque mare de boue. Constructions, cités et monuments ont été avalés par marécages et tourbières. Quelques personnes tenaces, attachées à leur terre, arpentent la région sur des radeaux improvisés ou des épaves reconstituées. La forêt s'y est adaptée, ses racines plongeant dans des profondeurs insondables, donnant une allure particulièrement étrange à la forme des arbres. Les troncs se lovent les uns sur les autres comme s'ils cherchaient à s'embrasser sans jamais pouvoir s'atteindre. Les nœuds présents sur le bois forment des visages empreints d'une douceur inquiétante. Le lieu est silencieux, pourtant l'on s'attend d'un instant à l'autre à y entendre des bruits furtifs, des murmures lointains, des silhouettes qui se cacheraient dans les méandres de ce piège végétal… Cet espace d'humanité déserté est au cœur des pensées d'une poignée d'âmes vagabondes. Elles arpentent le territoire de ce qu'on se représentait jadis comme l'Europe de l'Est. Survivants, reines, poètes, guerrières ou monstres ont tous perdu quelque chose de valeur et se sentent privés d'un élément essentiel. Fruit de leur songe, une obsession les nourrit et les affame en l'image d'une vieille carlingue rouillée vestige des vaisseaux plongeant jadis sous les eaux. Nuit après nuit, une idée se forge en elles ; elles ont la conviction que ce sentiment de vide, d'absence peut être comblé au-delà de leurs espérances, si elles retrouvent ce vaisseau enfoui.

La proposition de jeu

Au bout d'une éternité d'exploration, d'errance et de souffrance, vos personnages arrivent enfin à cette destination qui a habité leurs rêves pendant si longtemps.
Ce théâtre vous propose d'explorer le développement et la conclusion de la quête des personnages et d'essayer d'en tirer une morale ou des réflexions enthousiasmantes.

Création de personnage

La création de personnages, juste de quoi s'amuser.
La liberté dans la création de personnages à *Inflorenza* étant l'un des principaux intérêts du jeu, je me verrais mal vous brider dans cette étape. Néanmoins pour vous assurer du fun et qui plus est s'il s'agit de la première fois que vous jouez ce théâtre, je vous suggère fortement d'utiliser ces quelques règles optionnelles.
Outre votre première phrase inscrite à la création avec le verbe *vouloir*, vous allez devoir créer deux autres phrases qui vont poser des problématiques fortes d'entrée de game.
Vous allez devoir écrire une deuxième phrase qui va déterminer pourquoi votre personnage se trouve dans la carlingue. Votre personnage va chercher quelque chose. Cela peut être une personne, un sentiment, un souvenir, un objet en particulier, une information, etc. Quoi que ce soit, c'est quelque chose de vital pour votre personnage.
Ensuite, vous allez avoir une troisième phrase qui va établir un lien affectif fort avec un autre personnage. Vous avez fait la route ensemble, côte à côte, et que cela soit prévisible, absurde ou juste surprenant un lien fort a fini par se créer. Amour, admiration, respect, envie, haine sont autant d'exemples de ce qu'il peut être intéressant de créer.

Lieux notables

La liste qui suit n'a rien d'exhaustif, elle propose juste un ensemble de décors propices à créer des trucs fun, surtout si on les utilise en conjonction avec le tableau des thèmes. Ce théâtre vise à exploiter un lieu spécifique autour duquel vont graviter les personnages. Remettez vous bien en tête que l'univers de Millevaux permet d'intégrer des propositions parfois fantasques voir incongrues. Et ce théâtre invitant à l'onirisme et à la symbolique, n'hésitez pas être créative sur ces aspects et à vous laisser porter par ce qui se passe.

La carlingue

Carcasse de métal troué aux reflets poreux, c'est un amas de rouille qui baigne dans la fange. Vérole métallique, algues toxiques, bric-à-brac improbable s'enlacent autour de la structure au son des murmures du marécage. L'intérieur semble avoir été tissé dans des réseaux de câbles électriques et de fibres multicolores. La luminosité émanant de ces câbles fait passer le vaisseau de l'obscurité la plus totale à un maelström de couleurs vives.

La salle des machines

D'énormes cubes de métal se chevauchent, leurs ombres planent sur les couloirs inondés qui les longent. De larges roues destinées à évacuer le trop-plein d'eau censé refroidir les machines ornent les murs. Le mécanisme est cependant inutilisable et les parois des cubes n'offrent qu'une surface plane pourvue d'arceaux avec laquelle il semble difficile d'interagir. La force physique est vraisemblablement impuissante à résoudre ce mystère mais à Millevaux une pensée peut être plus forte que l'épée.

Postes de commande

Contrairement aux apparences, le pilotage du vaisseau se révèle plutôt enfantin. Des capsules aux reflets diffus sont à positionner sur de petits orifices, afin de choisir la direction et une simple manette permet de se déplacer. C'est comme si le vaisseau n'attendait que d'être conduit par quelqu'un et emmené, comme s'il n'avait ici plus rien à aimer ou à chérir qui pourrait le retenir.
Le sonar nous montre un échantillon de couleur pourpre. Plus vaste et plus intense lorsque l'émotion est forte. Mais que sont ces points noirs qui apparaissent parfois ? Il y a des combinaisons couleur chair sous les tables de commandes. Les porter permet d'évoluer sous la vase sans risquer l'asphyxie. À les voir épouser aussi parfaitement les formes du corps, on pourrait les croire douées d'une vie propre.
L'exploration dans les abysses révélera ses secrets à tous ceux qui accepteront de découvrir ce qui a été enfoui. Mais les âmes qui sont restées prisonnières des tréfonds ne se priveront pas d'une telle occasion de rejoindre la surface.

Créatures

Les sirhaines :

Corps noyés baigné de lumière, avide du désir d'autrui. De leurs bouches béantes, comme déchirées sous l'effet d'une force prodigieuse, résonnent des voix de femmes criant leur détresse. Ce sont des cadavres mus par la colère, l'égrégore perlant sur leur front, glissant sur leurs corps ensanglantés que l'eau glaciale peine à maintenir en vie.

L'égrégore qui palpite autour de ces corps se manifeste presque physiquement lorsqu'elles sont en contact avec un autre être vivant. Les impulsions de souffrance, de vie gâchée, d'intimité violée sont parfois si fortes que des arcs électriques apparaissent de manière spontanée comme pour annoncer les prémices d'une métamorphose de l'environnement.

Hantant les fonds marins ou surgissant d'une goutte d'eau, elles sont irrésistiblement attirées par des sentiments suffisamment forts pour résonner en elle. Passion charnelle, amour transi, désir latent, sentiment voilé sont autant de plaisirs délicats auxquels elles ne peuvent résister.

Les désidérares :

Les désidérares sont une manifestation directe, palpable et tangible de l'égrégore. Matières sombres et aqueuses déformant la réalité, brume gorgée du souvenir d'autrui, apparitions fantasmatiques et entités s'infiltrant dans les rêves sont autant d'exemples de formes physiques de ces créatures.

1 Folie :

Des sons stridents résonnent dans la carlingue. Jeunes filles nues qui s'attardent sur le pont, spectres de violences et d'hématomes. Cœurs éructant criant leur désespoir de ne plus rien pouvoir étreindre. Des sacs de thé noir pourrissent à fond de cale, diffusant une odeur caractéristique propice aux délires les plus absurdes.
hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues

2 Mémoire :

Un vieux matelot moribond est repêché, son récit parle d'une épave mystérieuse, creuset des souvenirs d'autrefois. Les pages du carnet de bord se détachent, révélant des visages endeuillés.
Les appareils de bord se dérèglent, nous perdons le contrôle du navire et nous enfonçons toujours plus profondément dans les marécages. La cité engloutie de Mälu, au milieu des ruines, le jeune épris aux mains tailladées qui chuchote les réponses à ceux qui osent s'approcher.
tarot du passé, divination, oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge

3 Desidera res :

Une eau épaisse couleur rouille s'insinue entre les câblages et monte petit à petit. Des silhouettes se dessinent et glissent irrésistiblement vers le panneau de commande. Un petit garçon aux cheveux blancs erre dans les couloirs à la recherche d'Aure Las sa poupée favorite.
Les couchettes sont souillées du sang virginal, les murs hurlent leur frustration de ne pouvoir crier, les malles des occupants disparus se laissent dévorer par l'usure et le temps de peur qu'on ne leur demande ce qu'elles contiennent. Esprits vindicatifs, haine affûtée sur le fil de l'attente et la frustration, foi qu'on ne saurait satisfaire, tristesse, vide, oubli.
mise à mort, violence conjugale, paternité perdue, frustration, regret, adultère, rêves étranges, idéalisme perverti, enfance trahie, souvenir enfoui, amour brisé

4 Emprise :

Des écrans s'allument et s'éteignent de manière anarchique, montrant fugacement des scènes de violence sur des femmes isolées.
Les eaux sous-marines sont infestées par une encre noire quand une pression s'exerce sur les parois extérieures. La nourriture est infecte, un goût d'eau de mer et de poussière, l'envie de goûter à tout ce qui est honteux et sale. La maladie des yeux morts, voir ceux qui désirent te parler, entendre ceux qui désirent t'observer. L'eau des sirhaines résonne et gémit sur les corps déglingués, pluie de cendre qui ravive et qui endort.
dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale

5 Égrégore :

Des arcs électriques se forment dans la salle des machines. Les cubes de métal réagissent enfin, une caresse et ils frémissent, un baiser et ils s'entrouvrent. Les spectres des abysses cherchent un corps à habiter pour pouvoir s'aimer de nouveau. Des souvenirs d'êtres perdus prennent forme et nous interrogent sur leurs souffrances.
légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin

6 Société :

Des bancs de murènes s'assemblent autour du navire et forment des fresques inquiétantes. Une guerre se prépare, les machines du vaisseau ne veulent plus obéir à la force qui les mène. L'homme à la veste rutilante a justement ce que vous cherchez sous sa veste, mais il faudra trouver quelque chose qu'il n'a pas pour l'échange.
ville, État, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple

7 Clan :

Des chasseurs de horlas cherchent à nettoyer par le feu le vaisseau. Les sirhaines se disputent les sentiments encore intacts qui parcourent l'endroit. Les derniers occupants du navire tentent de s'échapper malgré toute la volonté qui cherche à les dissimuler.
société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères

8 Religion :

La carlingue est la clé pour rejoindre les limbes. Un sentiment a été perdu et doit être retrouvé, la ferveur est un guide dans l'obscurité. Des horlas se sont approprié les abattoirs pour les travestir en lieu de culte.
foi, miracle, totem, tabou, hérésie, piété, divinité, fidèles, dogme, transgression, malédiction, incroyance

9 Science :

Des scientifiques dévorés par la corruption ont retrouvé la carlingue et veulent s'emparer de ses richesses. Quelques gouttes des eaux du Styx, poussière philosophale, graines de la corne d'abondance…
alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres

10 Amour :

Des chants hypnotiques proviennent de la salle des machines, plongeant les gens dans un état de transe. Les amours d'autrefois hantent nos rêves et cherchent à nous y retenir. De larges trous apparaissent sur les tableaux de commande, comme un trou dans la vase. Il suffit d'y plonger le bras et le vaisseau nous emmène vers l'objet de notre désir. Des parois organiques s'ouvrent et se referment sous l'impulsion d'un désir particulier. La carlingue nous entraîne vers son vœu le plus cher avec une vitesse croissante.
passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance

11 Pulsions :

Ta faim de mon corps humide saignera en ton âme comme un flot ininterrompu. Le désir qui monte en toi et qui ne t'appartient déjà plus, je m'en nourrirai à chaque pas que tu fais. Tu m'avais dit « toujours » et tu m'as laissé crever dans cette carlingue, je n'aurai de paix que lorsque je les aurai faits tous taire. Toi, toi, toi, encore un petit peu de ton corps, juste pour oublier à quel point je suis seul. Tes lèvres, ta peau, ton membre, ton sang qui palpite à l'intérieur... et même davantage.
orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient

12 Chair :

De jeunes mariés nous tendent la main pour nous attirer sur leur couche. Les sirhaines n'attendent qu'un baiser pour raviver en nous un souvenir d'extase. Des poissons argentés, miroirs brisés aux milles reflets naviguent autour des ruines d'une basilique, nous mettons la main sur un seul d'entre eux et nous pourrons obtenir tout ce que nous voudrons.
combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation



CALIGULA OU LE VIEUX SAC DE TOILE

Un théâtre par Arjuna Khan
(texte dans le domaine public)

Ce théâtre est un hommage à la pièce *Caligula* d'Albert Camus et propose de réutiliser certaines de ces thématiques telles que l'absurde, l'inceste, le sentiment d'injustice ou même l'amour.
Il utilise l'univers de Millevaux et en reprend un certain nombre de problématiques même s'il va plus s'attarder sur un lieu peu exploré jusque-là : à savoir la Lune, qui est à l'extérieur de Millevaux.
Le satellite lunaire a vu une partie de l'humanité prospérer et par peur de voir reproduire les événements horribles qui ont eu lieu sur Terre, les colons se sont fédérés sous une organisation politique proche de l'Empire romain, tel qu'on l'envisage le plus souvent. Une armée forte, une hiérarchisation sociale prononcée, un Caesar pouvant décider de tout et un esprit de corps très important.

Ce théâtre favorise les jeux d'intrigues, les relations émotionnelles fortes et les choix cornéliens.

Le décor dans lequel vous allez jouer est directement inspiré de la Rome antique, telle qu'on la fantasme souvent. Théâtres, termes, colonnades, arènes, banquets, orgies, villas luxueuses, armée de légionnaires et forums sont autant de clichés qu'il est recommandé d'utiliser. À cela, il pourra être intéressant d'y ajouter des éléments ayant trait à un contexte futuriste avec entre autres choses des navettes spatiales, des implants cybernétiques, des techniques de clonage et un développement des nanotechnologies. Libre à vous d'intégrer le nombre d'éléments que vous voudrez en fonction de vos envies de jeu et du temps que vous voudrez y consacrer. Ce théâtre, via le tableau des thèmes, vous proposera déjà un certain nombres d'éléments, libre à vous de surenchérir sur ces aspects ou non en fonction de vos envies.

La cité de Caligula

La cité de Caligula est une cité de lumière divisée en deux parties : le quartier des patriciens et le quartier des plébéiens. Le premier de ces quartiers est fait de structures gigantesques et luxueuses garnies d'espaces vides où les jardins prospèrent, le deuxième quand à lui est essentiellement composé de bâtiments tassés les uns sur les autres, garnis d'appareillages divers servant essentiellement à la production de produits manufacturés .
Les patriciens forment une élite qui détient entre ses mains le pouvoir mais qui dans le même temps est très soumise aux traditions et autres règlements. Les plébéiens sont soumis à l'organisation voulue par les patriciens mais dans le même temps forment la main d'œuvre essentielle à la puissance de la cité, que ce soit en constituant la force de frappe de l'armée ou en produisant toutes sortes de choses pour la cité. En soi, l'un n'est pas en conflit avec l'autre, mais l'un et l'autre constituent des structures de pouvoirs assez puissantes que des personnages importants de la cité vont souvent tenter de modeler, voire de manipuler.

La Sphère Liberté

C'est un grand dôme de verre qui englobe la cité de Caligula sur plusieurs dizaines de kilomètres. Chaque arceau qui soutient la structure est parcouru de petits arcs électriques qui alimentent la cité en énergie. Au-delà, il n'y a rien si ce n'est des dunes poussiéreuse qui s'étendent à l'infini. À plus haute altitude, des sas de décompression permettent aux vaisseaux de rejoindre un système de canaux qui les évacuent dans l'espace.

Drusilla

Il s'agit de la sœur de Caligula. Drusilla était une petite fille douce qui a vu nombre de ses parents s'entre-tuer pour le pouvoir. Jeune, elle était l'enfant prometteuse qui avait l'écoute de tous et de toutes, lorsqu'il s'agissait de se pencher sur un problème épineux. Le climat de mort a beaucoup contribué à transformer son extrême sensibilité, en capacité extraordinaire à la survie. Capacité qui s'exprimerait aux dires de certain(es), en une cruauté peu commune qui a fait d'elle l'une des personnes les plus admirées et les plus craintes de l'empire. L'absence prolongée de Caligula à finit par faire taire toute envie de vivre en elle et, une nuit, elle emprunte le couloir des navettes et s'enfuit vers la Terre, vers Millevaux.

Caligula

Personnage aux muscles saillants et au visage d'ange, Caligula est une sorte d'enfant prodigue revenu pour protéger Drusilla de la vague de meurtres dont était victime leur lignée. Sa capacité à mener les troupes hors de la Sphère et à exiger toujours plus de lui-même a suffi à lui attirer le respect, puis l'adoration de ses hommes et du peuple par voie de conséquence. Peu après la disparition de Drusilla, il disparut à son tour.

La statue de Drusilla

Cette statue métallique aux reflets cuivrés a été forgée par Caligula. Elle est la représentation vivante du péché des deux amoureux. Ce qui choque le plus, au premier regard, c'est l'aspect extrêmement juvénile de la représentation.
Qui plus est, l'imagerie joue avec les limites de la décence sans jamais totalement les franchir. La pose extrêmement lascive de l'ingénue, le regard langoureusement malsain qu'elle pointe en direction du palais du Caesar, la manière quasi subversive d'exhiber son animalité....

Préparation

Pour bien utiliser ce théâtre, voici quelques conseils de mise en place qui pourrait vous être utiles.

Accroche pour démarrer (à lire à haute voix en début de session) :
De retour après de longs mois sans nouvelle, Caligula revient sans combinaison de protection avec un lourd sac de toile sur le dos. Sous ses airs calmes, Caligula est fou de rage et une étincelle de folie s'est allumé en lui qui le poussera à répondre par une absurdité encore plus grande à tout sentiment d'injustice qu'il a pu voir ou subir.
Ce qui restait de sa famille a été exterminé par les notables, soucieux de rétablir un climat plus serein au sein de l'Empire et de récupérer une forme de légitimité pour eux-mêmes.

Création des personnages :
La première phrase devra indiquer quel est le positionnement du personnage par rapport au retour de Caligula. Ce qu'il en pense et quel projet va t-il mettre en œuvre par rapport à cela.

La deuxième phrase devra préciser le lien qui l'unit à un autre personnage incarné par une autre joueuse (amour, haine, jalousie, ambition, projet commun...) À noter que définir des relations intimes ou des relations liées à des jeux de pouvoir est particulièrement efficace. À titre d'exemple, quelques profils de personnages qui sont généralement très efficace :
† La démagogue qui parle aux foules et qui veut s'opposer aux délires de Caligula.
† Le tuteur de Caligula qui tente de le calmer dans ses ardeurs.
† La jeune légionnaire qui admire Caligula et voudrait attirer son attention.
† Un survivant caché de la famille de Caligula qui veut venger sa famille dans un bain de sang.
† L'amante de Drusilla qui veut semer le chaos dans la cité.
† Le plébéien dont la vie a été détruite par les manigances des notables et qui veut obtenir le pouvoir en réparation.

1 Folie :
Un tribunal choisit au hasard les condamnés et les écorche en place publique, sous les vivas de la foule. Chaque nuit, une histoire s'assemble dans les rêves des gens, afin de leur annoncer un mal qui grandit. Des gens du peuple, de plus en plus nombreux, s'amputent afin de se repentir de leurs fautes.

hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues.

2 Vengeance :
Des notables importants sont affublés de costumes de clowns afin de distraire Caligula, leurs fils et leurs filles devant assister à la scène. Les anciens conseillers de Caligula, jugés responsables de la fuite de Drusilla sur Millevaux, sont soumis à un jugement particulièrement cruel. Certains humains, réduits en esclavage, disparaissent mystérieusement, des morts s'ensuivent.

sadisme, confiance bafouée, absurdité, frustration, emprisonnement, honneur perdu, ancienne dette, sentiments éteints, rage

3 Nature :
La forêt de Millevaux a attiré l'attention des scientifiques pour ses ressources précieuses, des expéditions ont déjà été planifiées. Les animaux grattent le sol frénétiquement, s'entaillant les chairs et propageant un bruit qui se fait écho à lui-même dans toute la cité. La pluie fait rage et ne s'arrête pas, mettant en danger plusieurs organes de sécurité élémentaire.

forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert

4 Emprise :
Les rapports incestueux de Caligula et de sa jeune sœur ont engendré un enfant difforme. Un mal étrange a été ramené de Millevaux, les gens oublient des choses le plus souvent anecdotique mais le phénomène s'aggrave. La nouvelle lubie du Caesar oblige les gens à se faire tatouer une tête de bouc sur l'avant bras, pour avoir accès aux produits manufacturés.

dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale.

5 Mensonge :
Les Corax sont parmi nous. La force de nos armées est dûe au poison qui coule dans nos veines, on nous a trompés ! Nous saignons tous de voir nos femmes fascinées par l'image de cette Drusilla, ce démon d'obscurité et de perversion qui se pâme face à la lumière du Caesar.

trahison, illusion, bête travestie en homme, espoir illusoire, manipulation, divinité stérile, jeux de lumières, souvenir erroné.

6 Société :
Des criminels sont libérés des geôles souterraines pour mettre à la place des personnages de haut rang, jugés plus coupables qu'eux. La population des rues longeant la Sphère Liberté sombre dans un sommeil brutal, sans que rien ne semble pouvoir les réveiller. Des lois sont votées pour piller le patrimoine des plus riches afin d'éradiquer la pauvreté.

ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple

7 Clan :
La loi du sang prime, les responsables supposés du massacre de la famille du Caesar sont pointés du doigt et menacés d'exécution. Des formes se dessinent sur le sable, des silhouettes en émergent et scrutent la ville de leurs yeux aveugles. Des femmes et des hommes innocentés par le Sénat sont retrouvés, avec dans chacune de leurs mains une rose fanée, symbole des fautes impunies.

société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de Confrères

8 Religion :
À la nuit tombante, les morts qui gisent sous la terre murmurent des annonces prophétiques. Le Dieu Soleil parle par l'intermédiaire du Caesar qui nous guide. La représentation de Drusilla pleure des larmes de sang. La vieille du puits, l'ancêtre du Caesar, émerge de son tombeau, une longue craie blanche dépassant de ses doigts fripés.

foi, miracle, totem, tabou, hérésie, piété, divinité, fidèles, dogme, transgression, malédiction, incroyance.

9 Science :
Caligula veut mettre la main sur les recherches de l'ancien Caesar, qui aurait trouvé le moyen d'utiliser l'énergie géomagnétique de la Lune. L'armée de généticiens du Caesar a été mobilisée pour tenter de capter de l'égrégore pour un usage prochain.

alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres

10 Amour :
Scipion, jeune poète rêveur épris de justice, se fait la voix de Caligula parmi les pauvres et les miséreux, instillant dans leur cœur la soif d'une société plus équitable. L'amante de Drusilla, croupissant dans une geôle, creuse la terre de ses mains, pétrie par la force d'un amour qui transcende la mort.

passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance.

11 Pulsions :

L'homme en noir offre la vengeance dont Caligula rêve en lui proposant d'acheter les peurs les plus secrètes de ses sujets.

orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient.

12 Chair :
Les femmes de plusieurs personnages importants sont retrouvé nues dans des positions indécentes, le Caesar assistant à la scène d'un air distrait derrière sa coupe de vin. Les plaies des soldats ne guérissent plus, une punition divine est sur nous ! Les servantes de Drusilla ont formé une secte destiné à punir les hommes qui ont abusé d'elle.

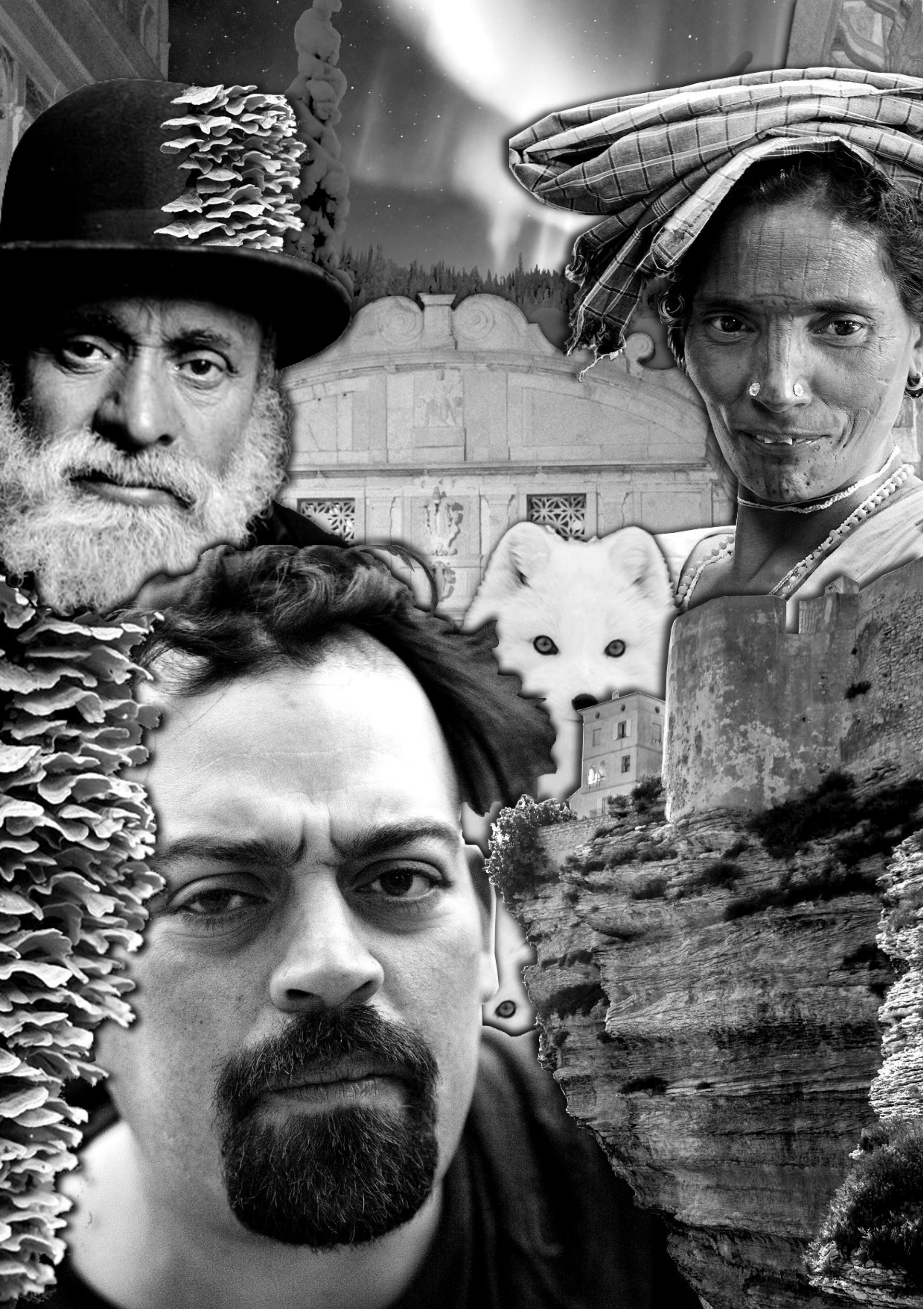
combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation.

L'ARCHIPEL D'EIREANN

Un théâtre par Kantelder
(texte dans le domaine public)

L'Archipel d'Eireann est composé d'Îles entourées d'une brume mystique. Cette dernière vous transporte d'une Île à l'autre, comme si elle était en phase avec celui qui est transporté.

1 Folie : (Je te hais parce que tu fais parties des autres)
Bienvenue dans l'Ile de Belfast, théâtre d'une bataille sans fin entre deux religions dont les raisons ont été perdues dans le temps.
2 Mémoire : (Le Roi Fae comme archiviste graveur de l'humanité - les pierres de Wicklow comme mémoire d'Eireann)
Quels sont ces monolithes qui se construisent toutes les nuits dans l'île de Wicklow ? Qui est cet Obéron qui pleure sa Titania ? Pourquoi raconte-t-il les déchéances passées en gravant les pierres ?
3 Nature : (un écosystème lié à la Brume)
Quelle est cette Brume qui transporte les gens entre les Îles ? Elle vous amène sur un Île giboyeuse quand vous avez faim, sur une réserve d'eau douce quand vous avez soif. Mais certains disent qu'elle prend un peu de votre âme.
4 Emprise : La Brume comme défense face au Monde extérieur ou lente déchéance protectionniste.
5 Égregore : Fomori, géant, Fae, le Serpent, la Brume ...
6 Société : Anarchie, les chefs des Îles (Les embrumés condamnés à ne plus rien ressentir) croient que chaque Île remplit une tâche de la Brume.
7 Clan : Perdu dans les brumes, avez-vous perdu des êtres chers ? Que lui avez-vous fait pour qu'elle refuse votre désir le plus profond ?
8 Religion : (St Patrick) Qui est ce prédicateur fou et charismatique errant dans les Îles à la recherche du Serpent ?
9 Science : On retrouve des cadavres de gens en combinaison. On parle d'un mur au large des Îles.
10 Amour : La Rose de Bantry est la mère, sujet de chansons tristes d'âmes égarées. Vont-ils se prendre dans ses épines ?
11 Pulsions : Qui produit cet alcool qui rend fou ?
12 Chair : Une Île de Gladiateur à mains nues, la perfection du corps, bleus, côtes brisées. Pourquoi ? Pour qui ?



ITÉRATION

Un théâtre par Côme Martin
(texte dans le domaine public)

Une agence veille sur la bonne marche du temps. On dit que la monstruosité de Millevaux était écrite et qu'on ne peut l'effacer ; mais il demeure des taches répandues par l'égrégore que les employés d'Itération doivent faire disparaître. Au cœur de la forêt, dans le passé obscur, le présent boueux et le futur incertain, les agents temporels sont envoyés rétablir la vérité, l'ordre et la causalité ; mais l'univers est résistant et nombreux sont ceux et celles qui ne reviennent pas, dévorés par le paradoxe, l'oubli ou des menaces bien plus tangibles. D'autres accueillent Millevaux comme un havre où se réinventer, loin de la surveillance de la corporation qu'ils accusent d'avoir ses propres ambitions pour la forêt dévorante…

† Quelle mission a été confiée aux agents ? De quelles informations disposent-ils à son sujet ?
† Itération est-elle vraiment si bienveillante ?
† Comment se produit le voyage dans le temps ? Les moyens en sont-ils infaillibles ?
† Qui d'autre, à l'insu de tous, se déplace dans la tourbe du temps ?
† Le passé peut-il être modifié ? Le futur peut-il être évité ?
† Comment les habitants, les bêtes, les arbres de Millevaux réagissent-ils à l'intrusion de voyageurs temporels ?

… Jouez sur plusieurs époques en même temps ou dans des mondes parallèles ; jouez une scène sans préciser quand elle se situe et décidez-le plus tard (ou pas) ; revisitez des scènes déjà jouées, encore et encore ; usez et abusez des flashbacks et des flashforwards ; un figurant se révèle soudain être une version passée ou future d'un personnage ; un personnage existe dans plusieurs époques en même temps, son esprit voguant de l'une à l'autre sans obstacle ; le récit se répète, sa dernière et sa première scène sont identiques…

1 Causalité :
1. passé, 2. présent, 3. futur, 4. flashforward, 5. flashback, 6. effet papillon, 7. continuité, 8. ellipse, 9. fatalisme, 10. conséquences imprévues, 11. fin du monde, 12. univers parallèle

2 Mémoire :
1. oubli, 2. souvenirs partagés, 3. amnésie totale, 4. agent amnésique, 5. mensonge, 6. réécriture de l'Histoire, 7. déjà-vu, 8. faux souvenirs, 9. journal de bord, 10. prémonition, 11. regrets, 12. mémoire eidétique

3 Nature :
1. forêt omniprésente, 2. arbres, 3. animaux étranges, 4. mousse envahissante, 5. champignons hallucinogènes, 6. parasites, 7. rivière asséchée, 8. contagion, 9. croissance inexorable, 10. paysage fluctuant, 11. climat instable, 12. cartographie hasardeuse

4 Emprise :
1. dégénérescence, 2. mutation, 3. monstruosité, 4. épidémie, 5. vermine, 6. corruption sociale, 7. perversion, 8. origine du mal, 9. invasion temporelle, 10. vivres faisandées, 11. décrépitude graduelle, 12. équipement détérioré

5 Égrégore :
1. légendes, 2. rumeurs, 3. rémanence psychique, 4. spectres, 5. horlas, 6. hantise, 7. liens du temps, 8. métamorphoses, 9. illusion, 10. superstitions, 11. vision du futur, 12. destin inévitable

6 Société :
1. ville en ruines, 2. clan reculé, 3. survie au jour le jour, 4. voyages, 5. commerce, 6. guerre, 7. anarchie, 8. lois incompréhensibles, 9. figure historique, 10. héros futur, 11. peuple uni, 12. société secrète

7 Itération :
1. agent dormant, 2. agent double, 3. agent mégalomane, 4. agent fou, 5. mission officielle, 6. but secret, 7. éthique douteuse, 8. surveillance constante, 9. intérêts corporatistes, 10. factions opposées, 11. sauvetage, 12. dernier espoir

8 Folie :
1. hallucinations, 2. mégalomanie, 3. curiosité maladive, 4. paranoïa, 5. perte des repères temporels, 6. désorientation, 7. dédoublement de personnalité, 8. fascination malsaine, 9. inconscience du danger, 10. dévotion totémique, 11. hylophobie (peur des forêts), 12. sentiment d'immortalité

9 Science :
1. machine temporelle, 2. technologie futuriste, 3. collecte de données, 4. relique du passé, 5. arme dévastatrice, 6. recharge presque vide, 7. savant de génie, 8. expérimentation, 9. matériau rare, 10. dérèglement imprévu, 11. équipement anachronique, 12. machine infernale

10 Relations :
1. fidélité, 2. crainte, 3. fascination, 4. trahison, 5. confiance, 6. hiérarchie, 7. filiation cachée, 8. allié, 9. adversaire, 10. amitié inaccessible, 11. amour impossible, 12. méfiance

11 Émotions :
1. inconscient, 2. courage, 3. justice, 4. colère, 5. prudence, 6. orgueil, 7. envie, 8. frayeur, 9. ardeur, 10. violence, 11. jalousie, 12. dégoût

12 Paradoxe :
1. créature temporelle, 2. double du futur, 3. boucle temporelle, 4. objet sans origine, 5. prophétie auto-réalisatrice, 6. bulle temporelle, 7. rétrocausalité, 8. mélange des époques, 9. effondrement de la réalité, 10. diffraction temporelle, 11. temps ralenti, 12. temps accéléré



RÉFÉRENCES

Vas où tu veux, meurs où tu dois.

Jeux de rôles

Le style et le game design d'*Inflorenza* s'inspire de glorieux ancêtres aussi bien que de ténors de l'avant-garde.

Seth Ben-Ezra / *Dirty Secrets*
Pour son partage de l'autorité, pour les qualités et les défauts du jeu.

Christoph Boeckle / *Innommable*
Pour l'horreur indicible et le bonheur de faire mal à son personnage.

Rebecca S. Borgstrom / *Nobilis*
Pour son aboutissement artistique et son dépassement des limites ludiques.

Carlos B. García Aparicio / *Anima : Beyond Fantasy*
Pour son ambition, sa liberté, ses héros surpuissants. Et pour ses défauts.

Matthew D. Grau, Fraser McKay / *Cthulhutech*
Pour la transposition futuriste de l'horreur indicible, pour ses mechas.

Fabien Hildwein / *Monostatos*
Pour ses héros libérateurs, son style et la symbolique de l'environnement.

Ben Lehman / *Chivalric Tragedy at the Utmost North*
Pour le game design, le ritualisme, la tragédie et les victoires à la Pyrrhus.

Sandy Petersen & co. / *L'Appel de Cthulhu*
Pour l'horreur indicible, HP Lovecraft, Shub-Niggurath, le Roi en Jaune.

Johan Scipion / *Sombre*
Pour la gestion de l'horreur et l'épure technique. Voir *Millevaux Sombre*.

Frédéric Sintes / *Prosopopée*
Pour le partage de l'autorité, le rapport homme / nature, objet / mémoire.

John Wick & co. / *Les Secrets de la Septième Mer*
Pour les aventures de cour, de cape et d'épée, le folklore et le game design.

Littérature

Si l'univers de Millevaux est avant tout une agrégation de folklores, *Inflorenza* s'appuie sur des références littéraires et en recherche la saveur.

William Burroughs / *Le Festin Nu*
Folklore de la drogue, machines à orgones, horreur organique, absurdité.

Bertolt Brecht / *La vie de Galilée*
Obscurantisme, religion, science, Renaissance, idéaux, sacrifice et lâcheté.

Maurice Druon / *Les Rois Maudits*
Dynasties, Histoire, trahison, féodalité, tragédie, religion, peuples et rois.

Umberto Ecco / *Le Nom de la Rose*
Obscurantisme, dédales, bibliothèques, hérésie, inquisition, superstition.

Gabriel García Márquez / *Cent ans de solitude*
Réalisme magique, folklore rural, personnages charnels et hauts en couleur.

Homère / *L'Iliade*
Héros orgueilleux, tuant des adversaires par centaines, défiant les Dieux.

Robert E. Howard / *Conan*
Héros barbares appelés à devenir roi, combats épiques, monstres hideux.

Howard P. Lovecraft / *Démons & Merveilles*
Dark fantasy, onirisme, voyages étranges, Entités Mythologiques et folie.

Georges R.R. Martin / *Le Trône de Fer*
Féodalité, famille, clan, trahisons, violence, ambiguïté morale, tragédie.

Robert Merle / *Malevil*
Apocalypse, ruralité, communauté, révolution morale, sectes, bravoure.

Marion Zimmer Bradley / *Les Dames du Lac*
Quête du Graal, chevalerie, sorcellerie, druidisme, christianisme, sexualité.

Filmographie

Si l'univers d'*Inflorenza* en appellera en priorité à vos propres fantasmes, quelques références cinématographiques vous donneront une idée des partis pris visuels et stylistiques.

Bryan Singer / *X-Men*
Surhommes vivant en secret parmi les hommes, dilemmes liés au pouvoir.

Kenneth Branagh / *Frankenstein*
La souffrance d'être un monstre, la haine des foules superstitieuses.

Patrice Chéreau / *La Reine Margot*
Guerres de religion, alcôves du pouvoir, splendeurs et misères de la cour.

Richard Loncraine / *Richard III*
La main basse sur le pouvoir par les hommes les plus cruels. La tyrannie.

John Hillcoat / *La Route*
La difficulté de garder un sens moral dans un monde dévasté et anarchique.

Klaus Kinski / *Aguirre, la Colère de Dieu*
L'homme à l'assaut de la nature, l'orgueil, la perdition, le délire mystique.

Ian Kounen / *Blueberry*
Western, chamanisme, entités mythologiques, salopards, drogues, sexualité.

Hayao Miyazaki / *Le Voyage de Chihiro*
Les étrangetés, spectres et rêves éveillés auxquels l'égrégore donne vie.

Hayao Miyazaki / *Nausicaa de la Vallée du Vent*
Le rôle bénéfique de l'emprise, l'orgueil des hommes, la nature folle.

Hayao Miyazaki / *Princesse Mononoke*
Les hommes contre la nature, les déités sylvestres, la sauvagerie, le progrès.

Apichatpong Weerasethakul / *Tropical Malady*
Jungle, chamanisme, sensualité, visions mystiques, chasse, prédateur, proie.

BD-graphie

Andreas / *Rork*
Audace visuelle, mélange des genres, steampunk, horreur lovecraftienne.

David Chauvel et Jérôme Lereculey / *Arthur*
Vision celtique de la légende arthurienne, chevalerie, héroïsme et barbarie.

Emmanuel Civiello / *La Graine de Folie*
Fantasy noire, féérie, celticisme, fomoriens, fin d'un monde, corbeaux.

Didier Convard et Christian Gine / *Neige*
L'Europe polaire post-apocalyptique. Un des fondements de Millevaux.

Guy Davis / *Le Marquis*
Horreur organique, Renaissance. L'Enfer de Dante et la comedia dell'arte.

Stephen Desberg et Enrico Marini / *Le Scorpion*
Cape et épée, intrigue religieuse, héros et méchants charnels, passionnés.

Jean Dufaux et Grzegorz Rosinski / *La Complainte des Landes Perdues*
Fantasy crépusculaire, environnement hostile, salauds, martyrs, courtisans.

Jean Dufaux et Béatrice Tillier / *Le Bois des Vierges*
L'homme est un loup pour l'homme, l'homme est un loup pour le loup.

Hermann / *Jeremiah*
Western post-apocalyptique, niveaux de technologies, morale et cruauté.

Yukito Kishiro / *Gunnm*
Cyberpunk post-apo, de l'égrégore en tant que chi, psychométrie.

Mike Mignolia & co. / *Hellboy*
Horreur indicible, steampunk, pulp, folklore du monde, égrégore, déités.

Lionel Richerand / *Dans la forêt*
Conte noir, cryptozoologie, féérie, égrégore, symbioses végétales, onirisme.

Discographie

Mon livre *Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres* et aussi l'immense playlist Millevaux constituent une base de choix pour sonoriser *Inflorenza*. Voici quelques suggestions.

Bloody Panda / *Summon*
Drone lyrique et rituel, incantatoire, cyclopéen, démoniaque, assyrien.

Brame / *La nuit, les charrues*
Post-americana rurale, écorce de cordes qui labourent la nuit noire.

Boris / *At last feedbacker*
Drone shoegaze éthéré profond comme les lacs, dense comme les forêts.

Candlemass / *Nightfall*
Doom metal épique au chant clair, tragédie héroïque et hallucinée.

Current 93 / *Aleph At Hallucinatory Mountain*
Dark folk électrisé et prophétique, folklore de kaballe et de pleine lune.

Empyrium / *Weiland*
Dark folk germanique à la lueur de la pleine lune, au cœur de la forêt.

Fall of Efrafa / Trilogie *Owsla* / *Elil* / *Inle*
Post-hardcore forestier enfiévré et épique, souffrance en progression.

Jesu / *Heartache*
Post-indus halluciné entre l'enfer des ruines et la beauté du ciel.

Diamanda Galas / *Divine Punishment & Saint of the Pit*
Chant gothique polymorphe, imprécation de poésie et de magie noire.

Im Dunkeln / *Den Hellige Skogs Hemmeligheter*
Post-black metal ambient à claviers, le feu, la glace, les hordes et la forêt.

Monastère de Gyuto / *Tibet – La Voix des Tantra*
Chants sacrés diphoniques, rituel de l'horreur cosmique, temple caverneux.

Moonsorrow / *Tulimyrsky EP*
Viking metal, bataille épique et sanglante au bord des fjords glacés.

Mozart / *Requiem*
Opéra et grande messe pour héros tragiques, serial killers et morts-vivants.

Nadja / *Radiance of Shadows*
Drone shoegaze, lente procession du Roi en Jaune à la fin du monde.

Neurosis & Jarboe / *sans titre*
Parcours mystique et post-hardcore d'un chant féminin à bout de souffle.

Om / *God is Good*
Drone / doom / dub orientalisant, ouvrant les portes de la perception.

Paganini / *Concertos*
Furie des violons pour allumer la flamme du Millevaux Renaissance.

Primordial / *To the nameless Dead*
Pagan metal révolutionnaire pour combattre au soir de la chute de Rome.

Shora / *Malval*
Post-rock minimaliste et lumineux pour une sublime perdition en forêt.

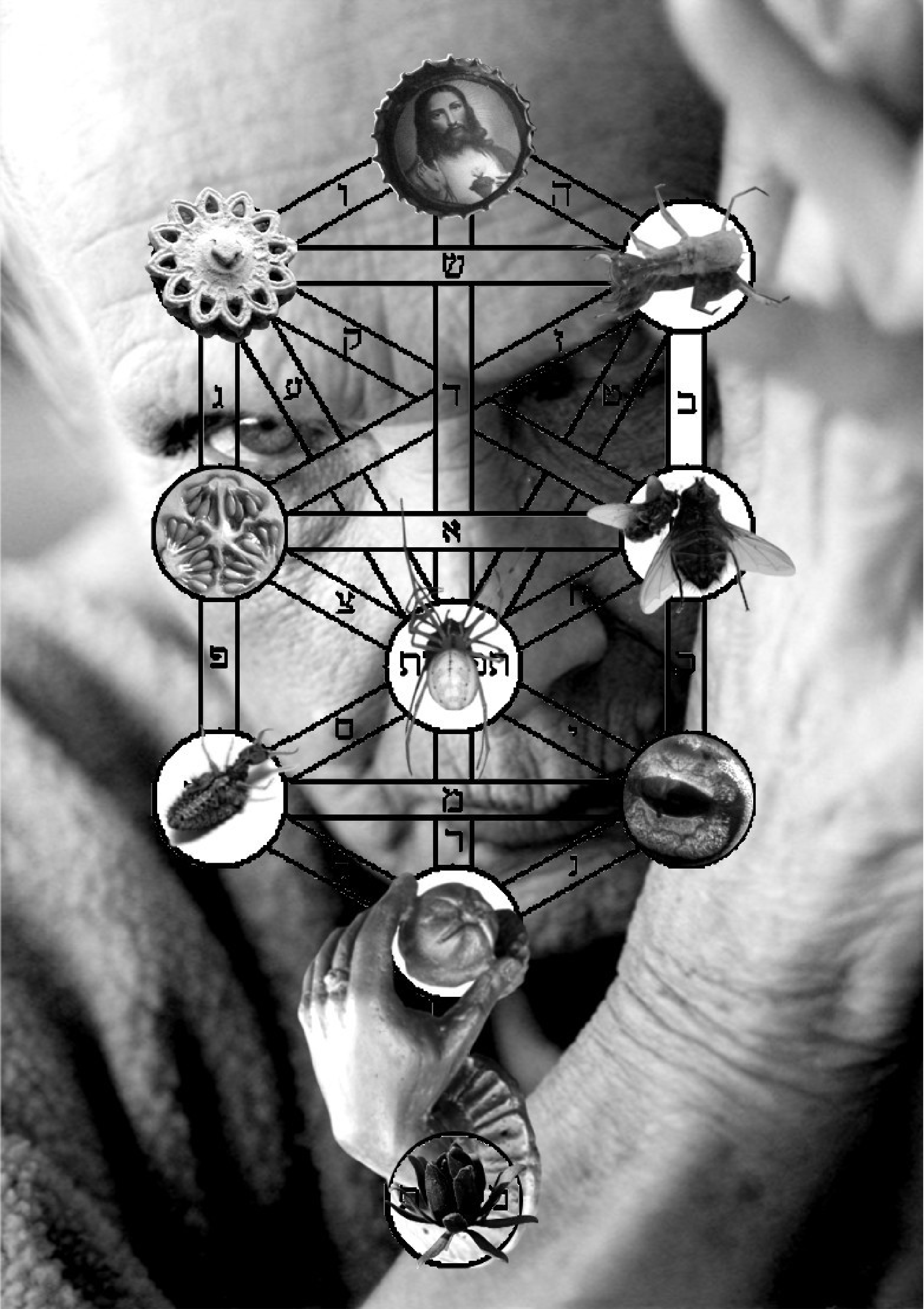
Skepticism / *Stormcrowfleet*
Doom metal tellurique, appel caverneux des entités mythologiques.

Sophia / *Deconstruction of the World*
Dark ambient orchestral le jour de sortie de l'abri antiatomique.

Therion / *Vovin*
Metal symphonique avec chœurs féminins lyriques, orchestration racée.

Neil Young / B.O. du film *Dead Man*
Post-americana acoustique pour western sous peyotl et quête initiatique.

Nors'klh / *La Haine Primordiale : Préface au Néant*
Electro pour l'avènement des futurs tyrans et des anciennes menaces.



ו
ה
ש
ק
ז
ג
ע
ד
ט
ב
א
צ
פ
ס
מ
ר
נ

Remerciements

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous avez aimé ou si vous avez détesté, n'hésitez pas à faire un retour de lecture public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
http://outsider.rolepod.net/

Si Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches, retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google + et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

Thomas Munier,bibliographie,ludographie

Jeu de rôle, aides de jeu :
† *Musiques Sombres pour Jeux de Rôle*
Pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :
† *Millevaux Sombre*
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour Sombre.
† *S'échapper des Faubourgs*
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.
† *Dragonfly Motel*
Un jeu-mirage pour voyageurs imprudents.
† *Psychomeurtre*
Les meilleurs des profilers contre les pire des serial killers.
† *Inflorenza Minima*
Contes cruels dans la forêt de Millevaux.

Livres d'univers :
† *Millevaux : Civilisation*
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :
† *La Guerre en Silence*
Un folklore urbain, une histoire d'amour, un thriller conspirationniste.
† *Hors de la Chair*
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Textes courts :
† *Glossôs*
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.
† *Erreurs de Jeunesse*
La chair, la passion, la douleur, la violence, la mort, l'ambiguïté, la drogue, les expériences extrasensorielles, l'exploration d'autres mondes. En poésie.


奉納
2013.4.20
可愛い南が元気に
産まれてくれました。
本当にありがとうございました。
仲良く過せますように。

Crédits illustrations

Licence cc-by-nc ; galerie sur flickr.com :
lorenzoclick ; nicholas hilliard ; british library ; angela7dreams ; Bob Jagendorf ; Community Eye Health ; animalrescueblog ; oliver.dodd ; kurafire ; Martin Peterdamm Photography ; Simon Whitaker ; cola miki ; martin LaBar ; dave ; iam ; fouquier ; darwin bell ; daintytime ; Euan ; michel de graaf ; brother magneto ; brian hefele ; blue mariena ; hi-fiction ; angela7dreams ; Peter Edin ; veronica belmont ; mistoacrilico ; road less trvled ; victor nuno ; maniacyak ; rubyblossom ; the girl who tamed the tiger ; JIGGS IMAGE ; ultraBobban ; hfmsantos ; Yureiko ; urban don ; kgirl ; happeningfish ; kayley young ; thorius ; road less trvled ; lukinosity ; ingridtaylar ; martinak15 ; bogdgmx Dan ; dru ; snowfikfan ; F Eatherington ; bukutgirl ; maxime wojtczak ; MarcGbx ; perosha ; wellsandlaurence ; robert sonart ; green.thumbs ; coal miki ; astrid photography ; bramblejungle ; ~eremos ; Travis S ; mgjefferies ; heart windows heart ; Roberto Rizatto ; Pixjockey ; Facebook resident ; british library ; laajala ; alfarman ; adam papam ; Jean de Court ; stian olsen ; erbephoto ; WSK ; 2005 ; 173 univers ; theojunior ; camera obscura ; Teseum ; thomas hawk ; industriarts ; He02035 ; vaula ; Celeste ; pareerica ; materijafolle ; thorinside ; abyreedd ; more good foundation ; swamibu ; dystopos ; dremsen ; kelly karnesky ; paul+photos moody ; dsevilla ; kotomi ; ale triskele ; al-fresco ; erigone ; cleanzo r ; theojunior ; redfishing boat mick o ; fusionpanda ; man under stress ; michael flick ; sheenyie ; thomas fisher rare book library ; Alf Igel ; Samovaari ; sctatepdx ; TiZ ; Zoriah ; Travis S ; Jasmic ; Phil Mclver ; visit finland ; Kurdish Struggle ; n8wood ; tom jervis ; camillej ; Chris Moody ; dru ; robert sonart ; Chris Moody ; cremona daniel ; lonnon foster ; seriykotik 1970 ; cquintin ; ejorpin ; foilistpeteer ; warluzel ; pratt ; the.leafmaker ; sheenyie ; andra[bah! la realtà!] ; Paulio Geordio ; happening fish ; the.leafmaker ; nooccar ; Pieter v Marion ; 'J' ; GeoBlogs ; arbyreed ; willmontague ; travfotos ; Murray Isbister ; Brother Magneto ; bukut girl elycefeliz ; shapeshift ; theo junior ; bru8ca ; cdw9 ; thomas hawk ; Claudine Lamothe ; Rita Willaert ; Vincent H ; pennydogaccessories ; withrow ; suzanna ; chaoticmind75 ; xerones ; peregrine blue ; Mark Berry ; Larah Mac Elroy ; MarcGbx ; peregrine blue ; Ken-Ichi ; DG Jones ; Alexander Synaptic ; amaury laporte ; anyjazz65

Licence cc-by-sa ; galerie sur Wikipedia Commons :
Rama ; Thor ; Sophus Tromholt ; Granbergs Nya Aktiebolag ; Mariluna

Reproduction autorisée par courtoisie :
Raphaël Maître ; Hervé Lemarquis ; Claire Munier

Domaine public :
Lewis Wickes Hine